3/2010
listopad

Komoda



CASTLE_ LASER SQUAD_ JOE GUN_ BOP N RUMBLE_ EDD THE DUCK_ TASKFORCE_ LED STORM_ RICHARD BAYLISS (THE NEW DIMENSION)_ CYNTHCART_ SALON GIER



Ready

Witam serdecznie wszystkich czytelników. Trzeci numer„Komody" niesie ze sobą wiele ciekawych zmian. Po pierwsze, nowa oprawa graficzna, którą stworzyły Ania i Dagmara. Po drugie, większa ilość stron, dzięki recenzjom i artykułom Łukasza, Roberta, Ramzesa i Mariusza. Po trzecie, w końcu udało się stworzyć z waszych głosów listę najlepszych gier (tak trzymać!). Jednak z największą radością chciałbym Was poinformować, że „Komoda" stała się już kilkuosobową redakcją. Gdyby nie Oni, trzeci numer by nie powstał. W poprzednim wydaniu, umieściłem informacje odnośnie pomocy w tworzeniu kolejnych artykułów, ponieważ czułem, że sam nie dam rady. Na szczęście odezwało się do mnie kilka osób, dzięki którym stworzyliśmy redakcję. Bardzo dziękuje Mariuszowi (Ramos), oraz ludziom z „C&A Fan" za pomoc, wsparcie i dobre słowo. Commodore 64 żyje w nas wszystkich, wspólnymi siłami starajmy się by nigdy nie odszedł. To wszystko, co chciałem napisać, a teraz zapraszam wszystkich do czytania, z nadzieją, że spodoba się Wam odmieniona „Komoda".

komek

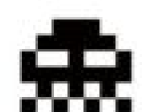
Task 3

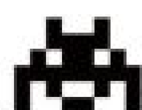
„Ponownie zły imperator zamierza zatrząść całą galaktyką... Jesteś jedynym kapitanem ocalałym z wojny. Masz szansę nalotu na wewnętrzne przestrzenie prywatnego systemu gwiezdnego imperatora... Galaktyka potrzebuje ciebie!"

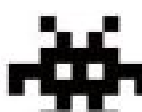
Akcja gry Task 3 dzieje się na obszarze przestrzeni kosmicznej zajętej przez wrogo do nas nastawionych najeźdźców. Wcielamy się w postać pilota statku kosmicznego, i mamy arcytrudną misję do wypełnienia. Naszym zadaniem jest przelot przez niebezpieczny rejon, powstrzymanie inwazji obcych i przywrócenie ładu w galaktyce. No i przede wszystkim musimy ujść z życiem. Nasz statek, co jest mało popularne w tego typu grach, ma możliwość wielokrotnej zmiany prędkości poruszania się. Nie jest to bez wpływu na rozgrywkę. Czasami przewaga szybkości pomaga nam uniknąć ataku przeciwników, a czasami zbytnia brawura zabija nas samych. Przy pełnej prędkości lotu, pozostaje niewiele czasu na manewrowanie i bardzo łatwo jest stracić kontrolę w ciasnych przestrzeniach. Jeżeli w porę nie zdążymy zareagować prawidłowo, z reguły kończy się to efektownym zejściem. W każdej chwili możemy zmienić kierunek lotu na przeciwny. Ten manewr przydaje się, gdy przed nami pojawia się przeszkoda nie do przebycia, lub robi się zbyt tłoczno, działka pokładowe nie wyrabiają się z eksterminacją. Nasza broń pokładowa to potrójne działko przednie, dwa pojedyncze boczne i tylne podwójne. Przedłużanie czasu przelotu etapu, działa na naszą niekorzyść. Amunicja z działek pomocniczych szybko wyczerpuje się, tylko przednie działka mają niewyczerpalny zasobnik amunicji. Ale i ich siła z czasem słabnie. W pewien sposób jesteśmy ograniczani czasowo. By nie marudzić, na każdy etap trasy mamy określony czas, nie giniemy, gdy licznik dobiegnie zera. Zdobędziemy za to mniej punktów. I wraz ze słabnącym potencjałem naszych działek, coraz trudniej jest nam się bronić. Po drodze będzie nam dane przelatywać nad miejscami, z których możemy podjąć ciekawe wyposażenie dodatkowe lub inne bonusy. Warto z takich okazji skorzystać, dozbrajanie pojazdu może ocalić nam tyłek. Nasz przelot odbywa się bardzo blisko wrogich instalacji, które są silnie strzeżone przez działka laserowe i lotnych obrońców. Wrogie jednostki poruszają się stadnie, pojawią się w określonych miejscach i są bardzo skuteczne w utrudnianiu nam lotu. Braki w uzbrojeniu rekompensują swoją prędkością. Gra nie jest przeładowana graficznie (widać staranność wykonania) i nawet dzisiaj mimo upływu

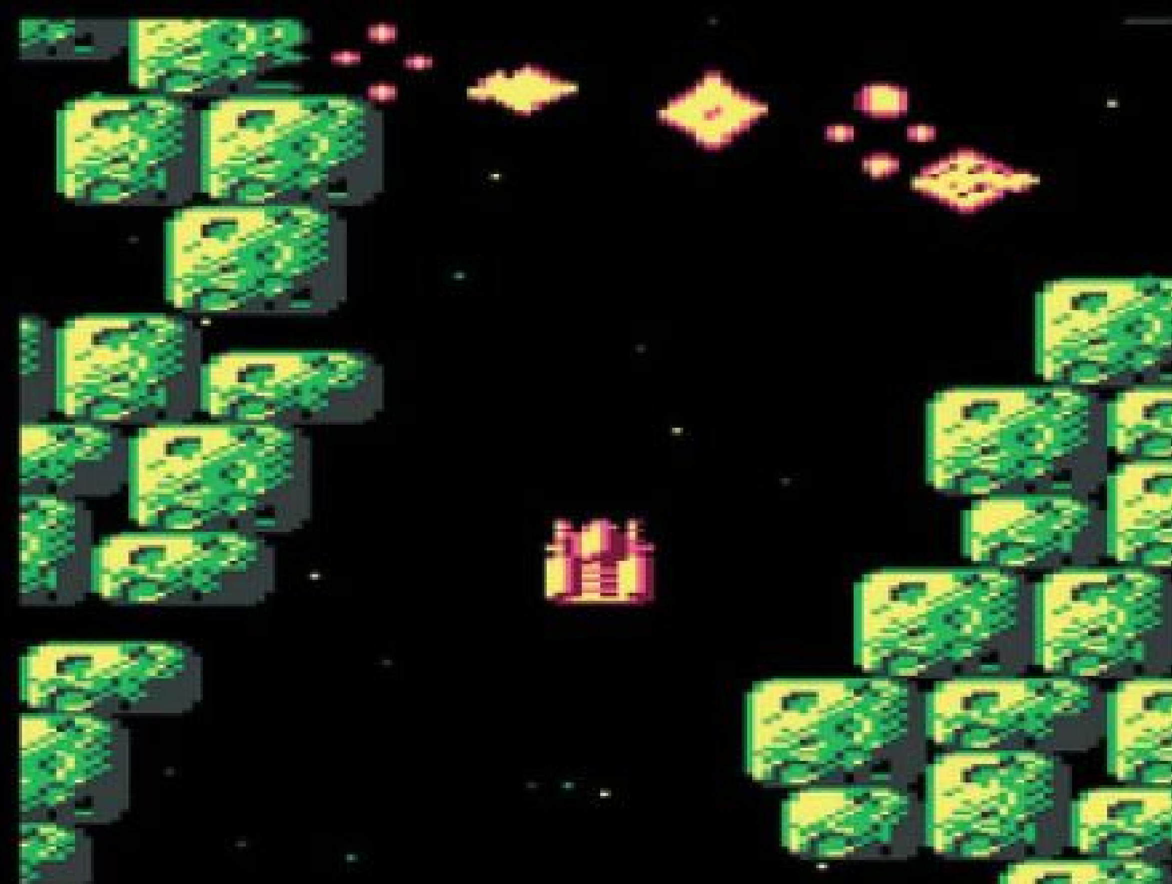
TYTUŁ GRY

PRODUCENT/WYDAWCA

 grafika

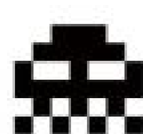
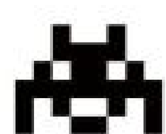
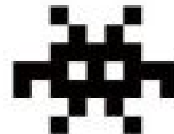
 muzyka

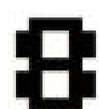
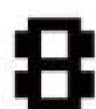
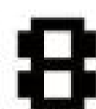
 grywalność

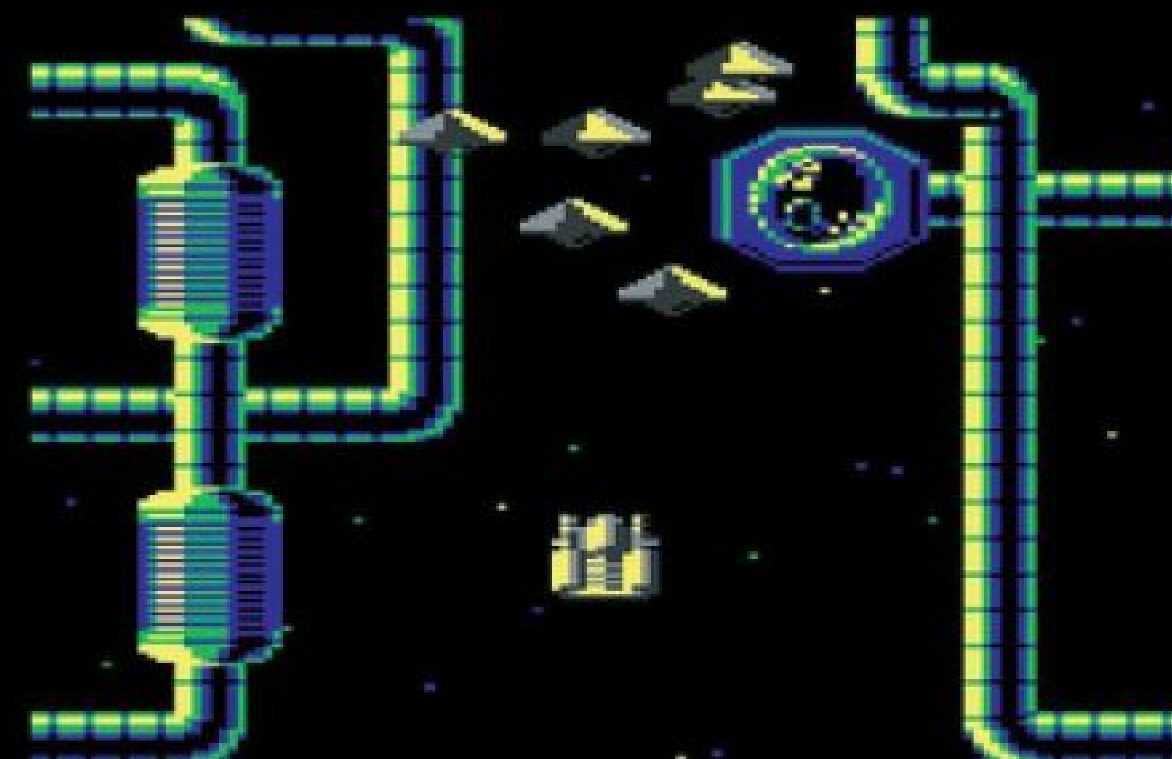


TASK 3

DATABYTE LTD. 88

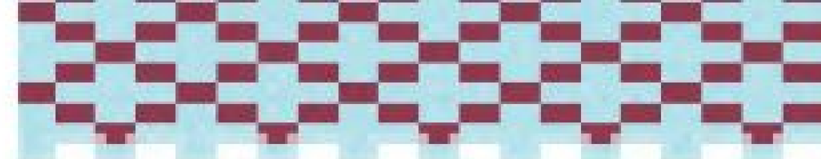


23 lat od wydania nie odstraszy gracza. Wizualnie najlepiej prezentuje się na kineskopowym telewizorze. Grając na emulatorze i monitorze LCD warto ustawić opcję emulacji obrazu na kineskopowy. w emulatorze VICE ta opcja to PAL EMULATION. Ciekawy motyw muzyczny podczas wprowadzenia, warto wysłuchać go do końca. W trakcie rozgrywki usłyszymy dźwięki, które na mój gust są dobrze dobrane do charakteru gry. Co jeszcze cechuję tę grę? Wysoki poziom trudności, tylko dla orłów. Ona nie wybacza błędów, aby pokonać etap bez strat, trzeba trasę lotu wykuć na pamięć. Możemy zagrać solo, lub we dwójkę na zmianę. Obsługa menu gry joystick w porcie nr.1, kierunek w prawo ustawiamy tryb rozgrywki lub klawiszem [F7].Wybór zatwierdzamy przyciskiem [fire].

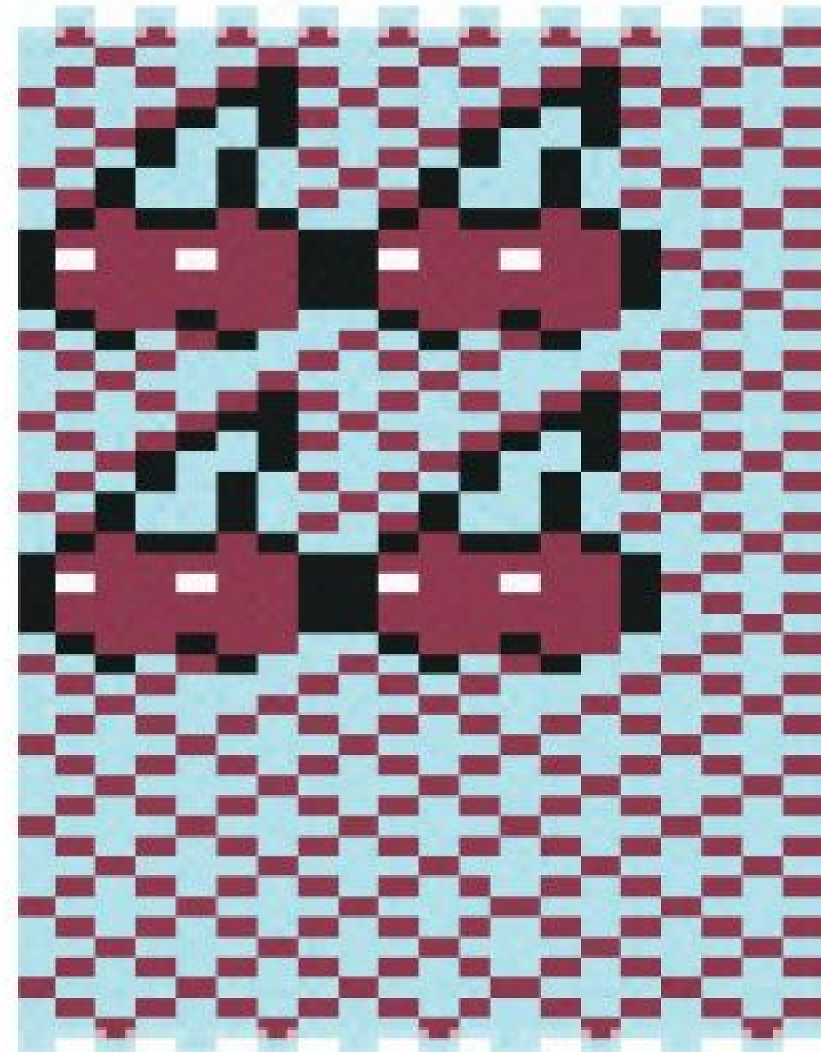
UWAGA!

Dla osób które mają problemy techniczne ze sterowaniem,strzelaniem grając na Commodore 64. Gra czasami źle współpracuję z joystickami z elektroniką auto-fire. Jeżeli masz joystick bez funkcji auto-fire podłącz go do pierwszego portu. Tylko nie rób tego podczas działania komcia. **SM**



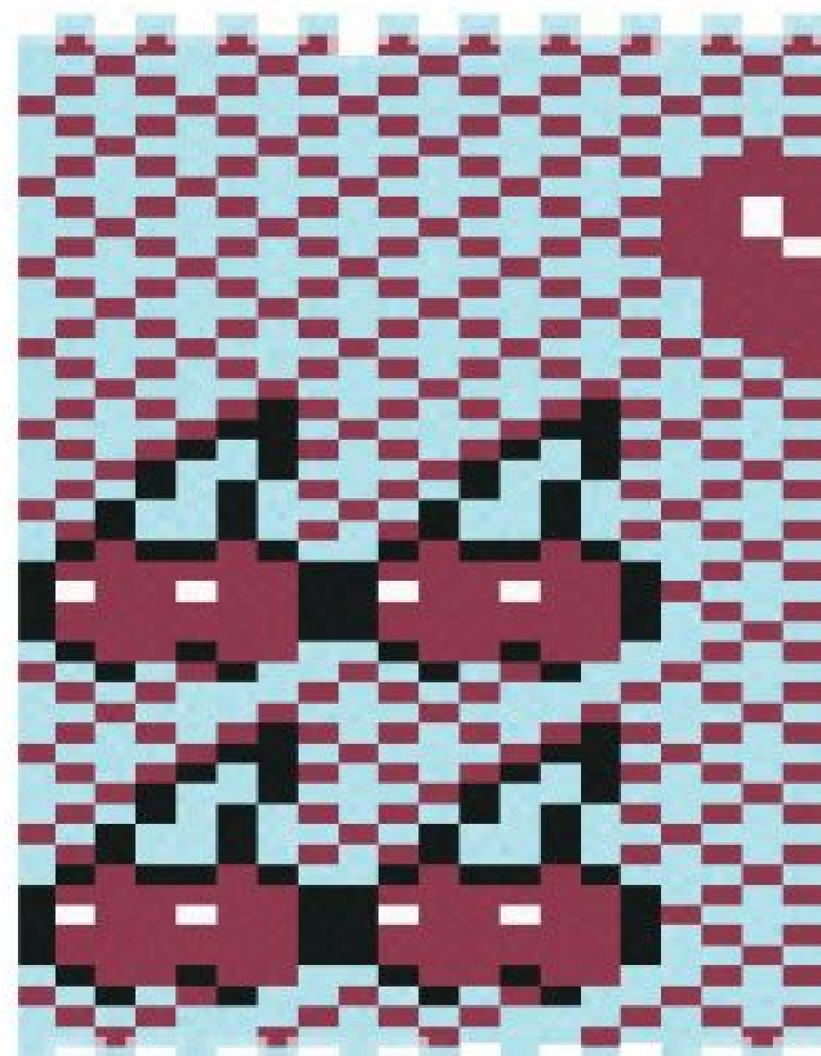


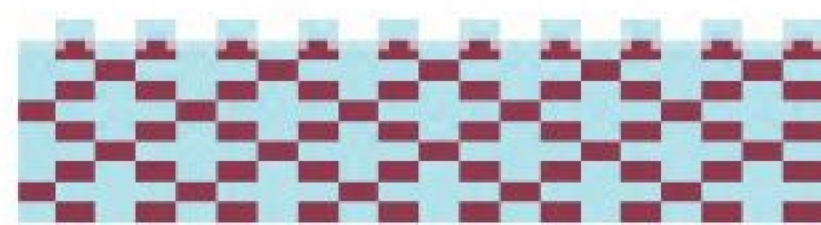
Mr. Do!

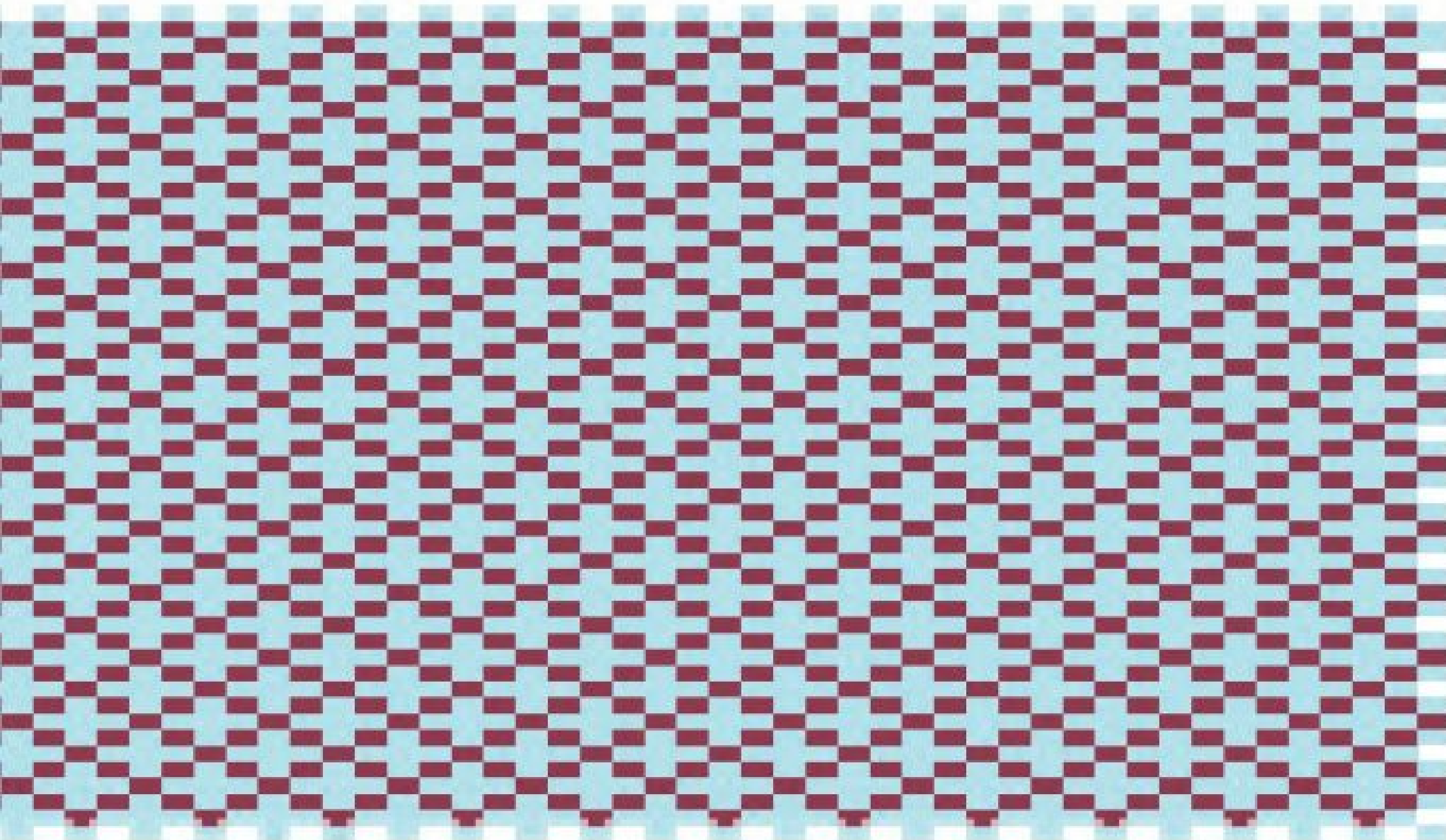


„Kim On jest ten Mr. Do? Czy to głupkowaty clown, który dziwnym zbiegiem okoliczności znalazł się w moich sadach WIŚNIOWYCH? Czy może zapijaczony amator wiśniówki, który wracając z piżama-party wywąchał słodziutkie owoce? Faktem jest, że nie podoba mi się jego zachowanie!
– kradnie moje wiśnie;
– drażni mój personel;
– tą swoją piłeczką skutecznie rozbija, co bardziej zaangażowanego pracownika;
– bez skrępowania wykorzystuje otoczenie do tego niecnego procederu.
To musi się skończyć!!! Moi pracownicy są stale szkoleni. Są coraz bardziej szybcy i już teraz potrafią w sytuacjach podbramkowych wpaść w szał bitewny, a wtedy nie ma zmiłuj. Mam też dla niego coś EXTRA. Extra spec-ekipę psów pościgowych, które zabiegają złoczyńcę na śmierć. Dni Twojego panowania w moich sadach są policzone, Panie Do!"

Taką historyjkę wymyśliłem, by w nietypowy sposób opisać grę pod tytułem Mr. Do! Ale, gdy tylko zacząłem szperać w internecie, by wyszukać o niej więcej informacji, pojawiły się wątpliwości. Pierwotnie gra została wydana przez Universal w 1982 roku, na automatach zarobkowych.
Prototypowa wersja gry różniła się nieco od wersji finalnej, i tej znanej z Commodore 64. Bohater gry nie był klownem, wyglądem przypominał raczej pracownika sadu, który to przy pomocy grabi/wideł toruje sobie ścieżki do wisienek. Natomiast magiczna piłeczka i gigantyczne jabłka służą mu do zwalczania szkodników. I tu pojawia się pytanie. Kto kazał ubrać pana Do w strój klowna? Czy to jakiś spec od marketingu twierdzący, że bohater jest nijaki i gra się nie sprzeda? Sprzedała się, i to bardzo dobrze. Może odpowiedź na pytanie „Kim jest Mr. Do?" kryje się na końcu gry??? **SM**

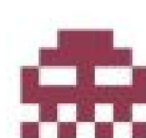
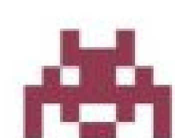
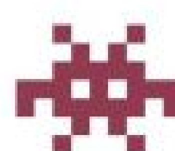




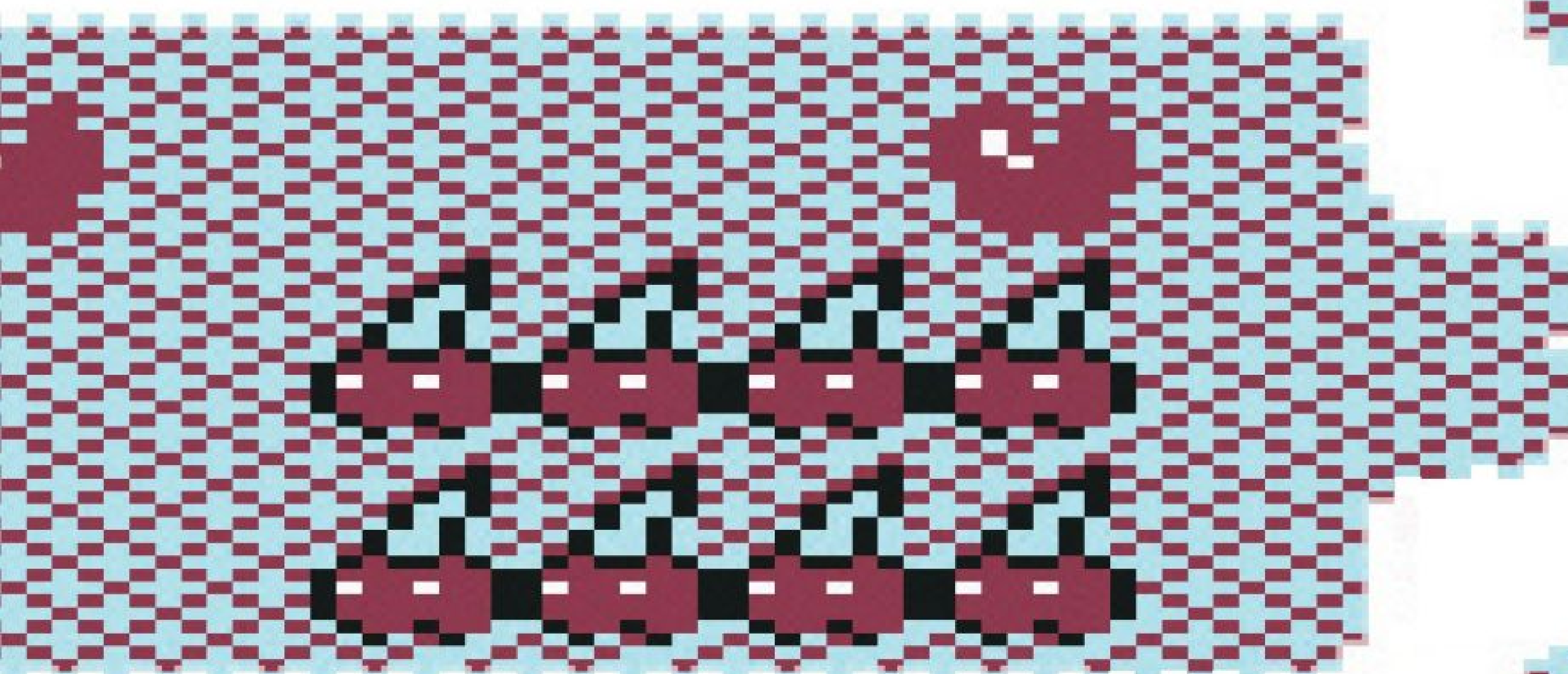


MR. DO

DATASOFT 85

7 7 9



JOE GUN



Jest taki król Egiptu, który okrył się niesławą tak dużą, że jego imię zostało wymazane z kart historii. Pochowany na kompletnym odludziu, niedostępnym dla nikogo obszarze Egiptu czeka na śmiałka który przypomni go światu. I jest taki – Joe Gunn, archeolog-amator, który nad pozowanie do zdjęć, ucieczką przed Niemcami/Rosjanami, lub szpanowania w obcisłych kostiumach kąpielowych, woli niczym nieskrępowaną eksplorację i solidne główkowanie. Wkracza do nieznanej nikomu piramidy, by odkryć pochowany w niej sekret...

Joe Gunn to platformer, dość oryginalny jak na oldskulowe warunki. Zamiast zbierania monet, skakania na głowy przeciwnikom i przeciskania się przez rury, mamy mnóstwo zagadek, biegania z przedmiotami, a zamiast eliminacji przeciwników trzeba ich unikać. Pomimo takiego pozornego wykastrowania gry z najbardziej przyjemnego elementu – akcji – emocji nie brakuje. Nasz bohater jest kompletnie bezbronny w starciu ze wszystkimi atrakcjami piramidowego grobowca. Obszar gry jest duży (70 ekranów), wrogich obiektów i pułapek nie brakuje – generalnie przerąbane.

Pozostaje mu jedynie sprężystość własnych nóg, pozwalająca unikać rozmaitych nieprzyjemności, oraz sprawność intelektualna godna Sherlocka, bowiem zagadki należą do tych logicznych, ale wymagających. Gdybym miał porównać Joe Gunn do jakiejś innej gry, na myśl przyszłyby mi stareńkie Pharaoh's Curse i Montezuma's Revenge – tak samo wymagają od gracza nielichej zręczności w operowaniu joystickiem. Jednak zdecydowanie mniej w nich łamania głowy typu „to na czym mam tego przedmiotu użyć?".

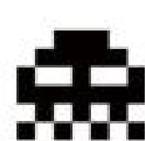
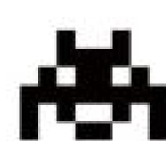
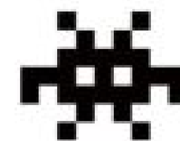
W trakcie naszej przygody spotkamy się z dwoma bossami, ale walka z nimi nie polega na wymianie pocisków, czy otępiającemu powtarzaniu kilku prostych czynności. Mózg paruje, emocje ściskają... żołądek, a radość z wygranej daje +349 do intelektu i hardkoru.

Grafika, jak widać jest przyjemnie archaiczna. Nie ma żadnych fajerwerków, ale dzięki temu poszczególne plansze są czytelne i nie rozpraszają uwagi. Poza tym kolorystyka jest odpowiednia, a całość dzięki temu miło zalatuje „starożytnością", tak dosłownie, jak i w przenośni. Całości towarzyszy miła muzyczka od uznanego scenowego „grajka", Laxity'ego (należał do osławionej grupy Maniacs Of Noise, która okrasiła swą muzyką dziesiątki gier na „Komodę").

W 2009 r. Psytronik Software (jedna z wciąż działających firm tworzących gry na C64 i sprzedająca je) wydało Joe Gunna w wersji Gold, którą można kupić na kasecie i dysku, również w wersji kolekcjonerskiej (którą przy korzystniejszym wietrze finansowym z pewnością nabędę). Ubożsi w funty czy euro mogą wciąż cieszyć się grą w wersji freeware – co szczerze polecam tym co chcą solidnej, dynamicznej gry logicznej. Ciao! **Ramzes XIII**

JOE GUN

PUBLIC DOMAIN '07

8	6	6



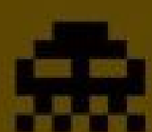
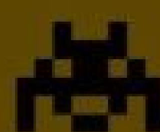
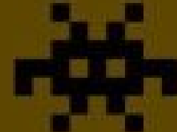
SPLITTER

Po raz kolejny, przez swoje zuchwalstwo i lekkomyślność wpadłeś w tarapaty. Belphegorus zamknął Cię w zatęchłej komórce, a masz tam siedzieć tak długo, aż nie ułożysz jego układanki. Tym razem czarodziej musiał się naprawdę zdenerwować…

Jak łatwo wywnioskować z powyższego, w grze Splitter o układanie chodzi. Jeżeli ktoś liczy teraz na tradycyjne puzzle, to muszę go rozczarować. Układanką rządzą pewne prawa, przez co ważne będzie zarówno „dobre oko" jak i odpowiednia taktyka. Kolejne elementy obrazka są blokowane przez te, które już ułożyłeś, dlatego musisz uważać, żeby nie zamknąć sobie dostępu, do któregoś z pól planszy. Jeśli jakiś element trafi w niewłaściwe miejsce, to zamieni się w kulę ognia i zniszczy wszystkie, znajdujące się w tej samej, co on, pionowej lub poziomej linii, ułożone wcześniej części obrazka (taki magiczny żarcik). Czasem jest to jednak jedyny sposób na odblokowanie fragmentu planszy. Na ułożenie każdej układanki (w sumie 11) masz oczywiście ograniczony czas.

Splitter to dla każdego maniaka układanek pozycja obowiązkowa. Grafika jest dobrze wykonana, obrazki różnorodne. Co prawda do muzyczki towarzyszącej też nie można się przyczepić, ale po dłuższym graniu, może ona po prostu zanudzić. Szkoda, że zak jest tylko jeden, ale może ja za dużo wymagam? Tak czy inaczej, Splitter to jedna z gier, do których ciągle wracam. **Uka**

SPLITTER
LK AVALON '93

8 7 8

Salon gier

Kiedy byłem...

Ach te wspomnienia... Wiele bym dał, aby przeistoczyc je w rzeczywistość. Mnóstwo bezcennych emocji, chwil, które siedzą głęboko w sercu, z biegiem lat odczuwane coraz mocniej.

„Gdzie ty byłeś!? Która jest godzina!? Nie wiesz, że wracając ze szkoły idzie się prosto do domu!? Jak Ci zaraz dam klapsa, to zobaczysz! Następnym razem przyjdę do tego salonu gier i wytargam Cię z niego za ucho!". Rzeczywiście, czasami nasze mamy tak robiły, ale każdy smarkacz uwielbiał wtedy gry z automatów ponad wszystko i bardzo często nie stosował się do nakazów rodziców. Pamiętam doskonale ulubiony salon gier mieszczący się na moim osiedlu bliziutko bloku w którym mieszkałem. Pracowała tam pewna pani, bodajże po trzydziestce na którą mówiło się „Szefowa". Była dosyć rygorystyczna, ale przecież musiała w jakiś sposób zapanować nad bandą dzieciaków, pryszczatych wyrostków i starszej młodzieży. Kopciła papierochy jak lokomotywa, że aż dookoła było siwo od dymu. Pomieszczenie mieściło w sobie około siedmiu automatów i jednego Flipera. Przyznam się szczerze, że bardziej wolałem być widzem niż graczem, czasami nawet zdarzyło mi się kupować żetony dla jakiegoś „profesjonalnego" gracza tylko po to, aby zobaczyć, jak przechodzi dalsze etapy gry, których wcześniej nie widziałem. Często bywało tak, ze starsi po prostu grozili i zabierali młodszym żetony, co często z ich strony kończyło się tylko płaczem przez zaciśnięte zęby. No cóż, obowiązywało tu„prawo dżungli".„Szefowa" miewała również złe dni i przeganiała tych, którzy przychodzili tylko popatrzeć. Pamiętam specjalny automat do gry Defender (opis Komoda nr 2, rubryka Old School), był tam chyba najdłużej ze wszystkich, ale raczej z powodu braku możliwości wymiany programu. Przez salon przewinęło się dużo różnych gier, ale w pamięci szczególnie utknęły mi tylko trzy, śmiało mogę je nazwać trójką na medal. Pierwsza z nich to bardzo mroczna platformówka z elementami zręcznościowymi ze stajni Konami zatytułowana Haunted Castle. Druga z tego samego gatunku od Jaleco nazwana The King of Lord. Trzecia pod tytułem Wonderboy in Monsterland (jest też wersja na C64) platformowo-przygodowa ,zaserwowana przez firmę Sega. Wrażenie wywarł na mnie także Ghost 'n' Goblins, w zasadzie nie tak ogromne, jak w przypadku wyżej wymienionych, ale w głowie mi utkwił po dzień dzisiejszy. Cieszy mnie fakt , że w Ghost' a mogę zagrać na C64 i to w dobrym wykonaniu. W tamtych czasach Polska była krajem w którym komputer nie był tak popularny jak na zachodzie, a to ze względu na wysokie ceny lub gorszy dostęp do oprogramowania. Salony gier były najlepszym rozwiązaniem na tego typu problemy. Zakup kilku żetonów, charak-

1. Haunted Castle – oko w oko z Drakulą
2. The Lord of King – Potwory i kreatury
3. fot. Rob Betz



1.



2.



3.

terystyczny dźwięk podczas wrzucania ich do automatu i gra odpalona. Dobry gracz, z dużą ilością żetonów, miał zawsze obok siebie swoich fanów, którzy z wielkim zaciekawieniem obserwowali jego umiejętności w pokonywaniu coraz trudniejszych poziomów.

Duża drewniana przyczepa

„Robert! Romek! Co jest w tej dużej przyczepie? Chodźmy, zobaczmy". W środku ciemno, spokojnie, kilka osób ze skupieniem na twarzy gra na automatach. Przy samym wejściu stoi wielka Galaga, od razu oczarowała mnie swoim piskliwym i wyraźnym dźwiękiem, oraz ciemną poświatą wydobywająca się z ekranu.. Ta niezwykle wciągająca strzelanina kosmiczna w dość szybkim tempie stała się kultowa grą. Na chwilkę odrywam wzrok by rzucić okiem na stojącego obok Frogger'a, nie gniewajcie się, ale nie zrobił na mnie szczególnego wrażenia. Robię kilka kroków i na końcu ciemnej przyczepy spotykam dziwny automat w kształcie stołu, z ekranem w środku. To cudeńko, to monochromatyczny i klimaciarski Asteroids. Każdy z przyjemnością zamieniał asteroidy w pył, za pomocą pocisków. Po kilku dniach wielka przyczepa się ulotniła, a to dlatego, że była częścią objazdowego, wesołego miasteczka, które rozbito na placu blisko bloku w którym mieszkałem. Często wspominamy z kumplami stare, dobre czasy. W teraźniejszym przepychu techniki, gadżetów oraz dóbr materialnych, doceniamy tak oczywiste akcenty przeszłości.

Komek

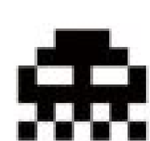
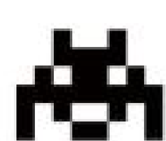
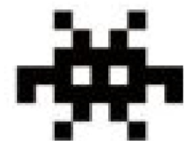
CASTLE

Jak głosi legenda, obudziłeś się w mrocznej, wilgotnej celi, a do tego dopadła Cię amnezja. Nim doszedłeś do siebie, zostałeś brutalnie wypchnięty z dotychczasowego lokum, na równie nieprzyjemną posadzkę korytarza. Zakapturzona postać wskazała Ci dwunożny metalowy pojazd. Być może Twój oprawca czuł wstręt do myśli technicznej, bo po chwili zniknął bez słowa, pozostawiając po sobie skrawek papieru z krótkim wyjaśnieniem. Jak się okazało, miałeś odnaleźć trzynaście składników przyprawy magicznej, a potężny Mechanoid był do Twojej dyspozycji.

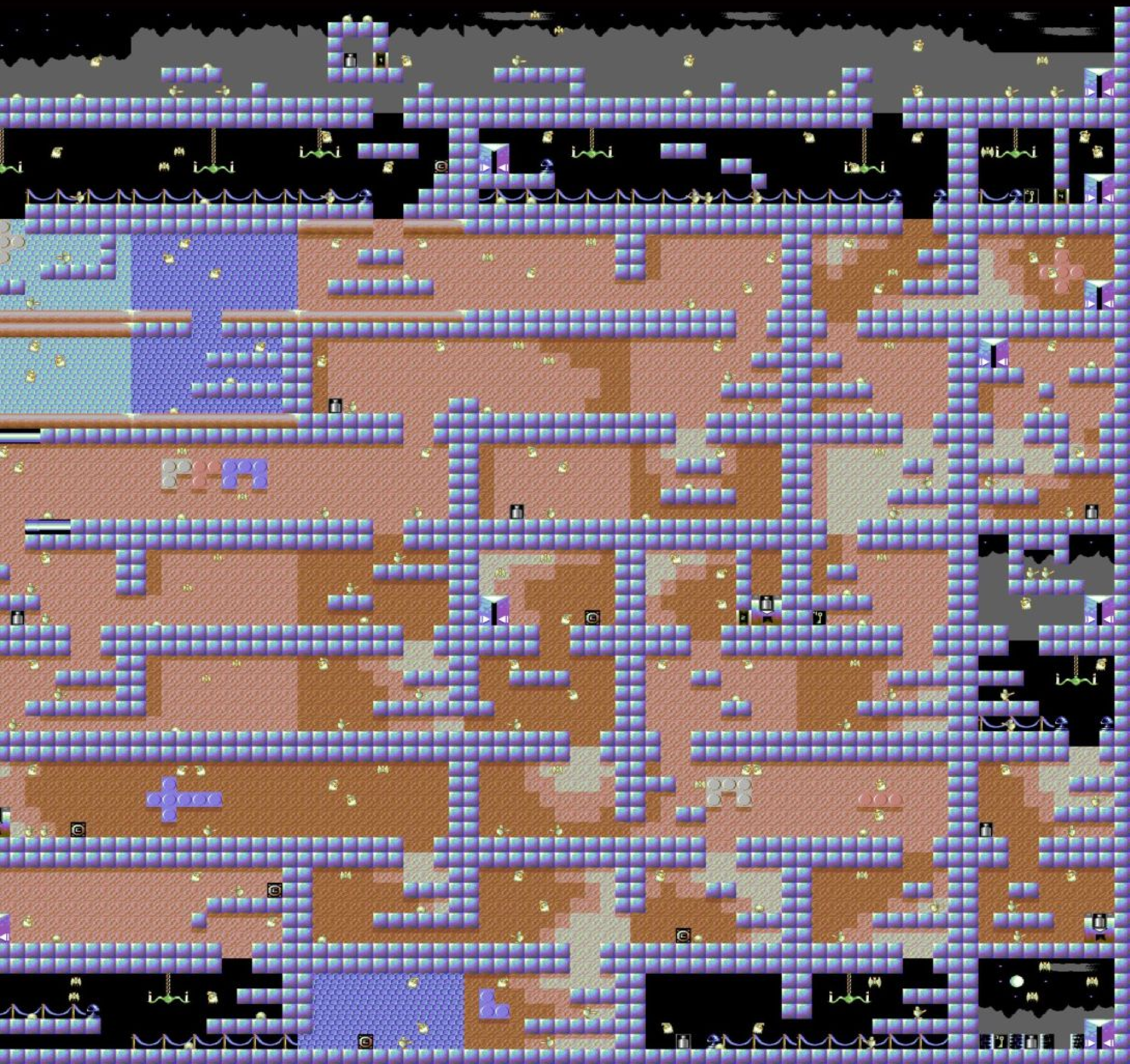
Labirynt zamkowych korytarzy jest dość pokaźny, a na drodze po zwycięstwo staną Ci duchy, rycerze i inne bliżej nieokreślone plugastwa. Co prawda Twój wehikuł nie posiada żadnej broni, ale wyposażono go, w niezwykle silny pancerz. Zasada jest prosta: nie dopuść do całkowitej degradacji osłony, a zachowasz życie. W labiryncie trafisz na zamknięte pomieszczenia (otworzysz je tylko za pomocą odpowiedniego klucza), teleporty oraz pojemniki, do których będziesz musiał dostarczyć magiczne butelczyny. Gdzieniegdzie leżą też zasobniki z energią. Warto je oszczędzać, bo nie jest ich wiele, a tylko dzięki nim podreperujesz osłonę Mechanoida. Pamiętaj też o tym, że miejsce w pojeździe jest ograniczone i możesz nieść ze sobą tylko trzy przedmioty.

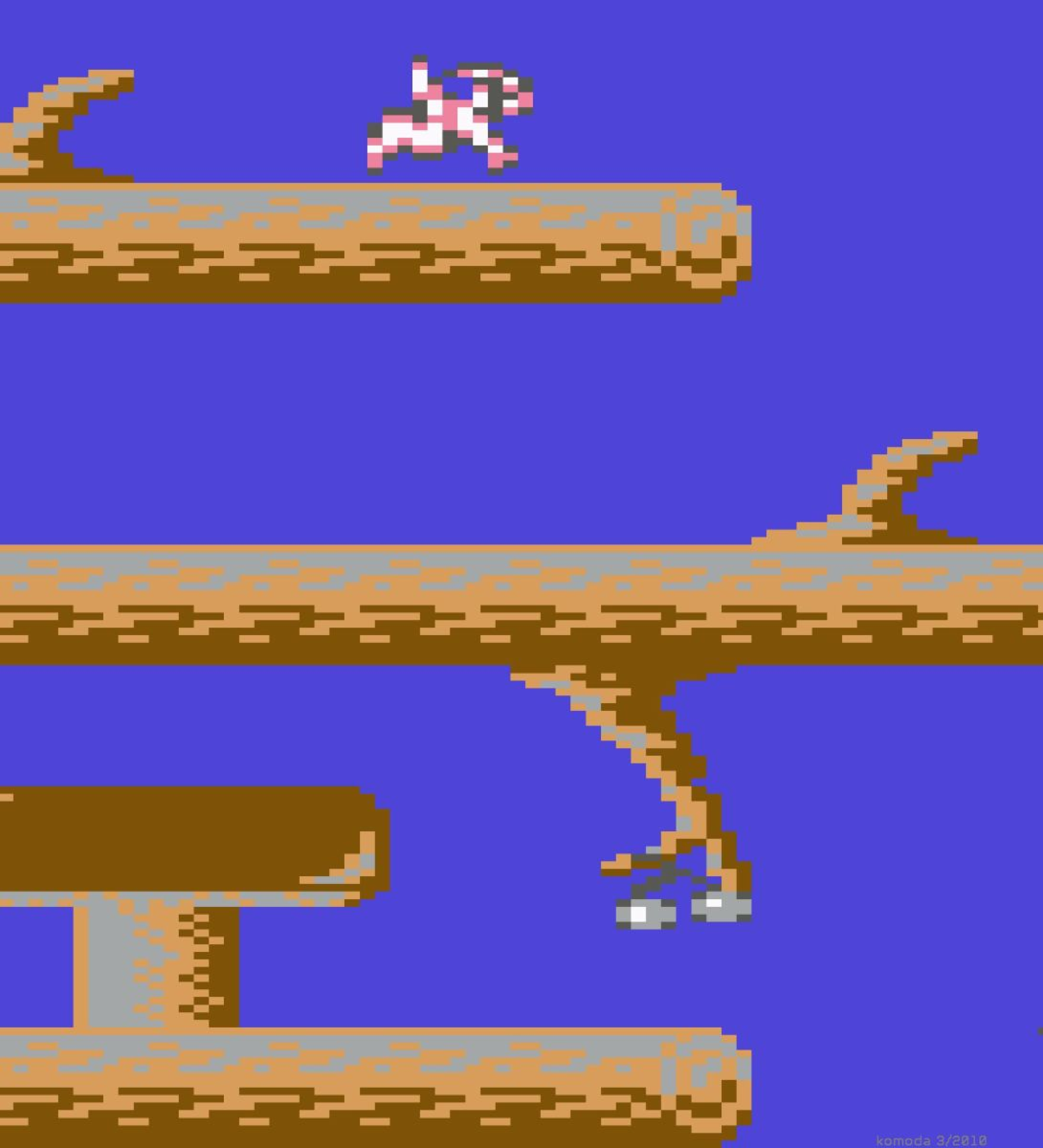
Oceniając grę, nasuwa mi się jedna jej wada, a mianowicie to, że skończyłem ją dość prędko. Tak czy inaczej gra się przyjemnie. Grafika jest kolorowa, a obiekty ładnie wykonane. Muzyka uspokaja. Efektów dźwiękowych brak. **Uka**

CASTLE
LK AVALON '93

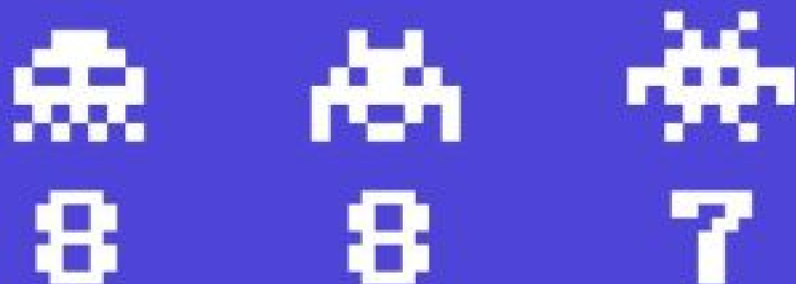
8 5 6




komoda 3/2010

MAGIC MOUSE IN GOBLIN LAND

CP VERLAG/ MAGIC DISK '92



8 8 7



MAGIC MOUSE IN GOBLIN LAND



Zamieniony w mysz, pełen nadziei na odzyskanie dawnej postaci. Głowa do góry, przecież istnieje ten jeden, jedyny sposób. W tej sytuacji pomóc może tylko stary, znajomy czarodziej. Jednak całą sprawę komplikuje fakt, że niezbędne zaklęcie znajduje się na kartkach magicznej księgi, której strzegą stwory i kreatury wiedźmy Anabel. Pora więc wyruszyć do Krainy Goblinów i zdobyć wszystkie potrzebne kartki. Zanim ruszysz w drogę, czarodziej wręczy Ci kilka magicznych gwiazdek, oraz udzieli cennych rad w stylu, że czas działa na twoją niekorzyść lub, że gwiazdki powinny być używane rozsądnie, ze względu na ich ograniczoną ilość. Przed tobą trzy krainy, każda składająca się z pięciu etapów. Pałęta się tutaj mnóstwo stworów, nietoperzy i dziwactw, które należy niszczyć, ponieważ są one w posiadaniu potrzebnych kartek. Pamiętaj, że wszystkie przedmioty znajdujące się na danym etapie muszą zostać pozbierane, bo inaczej nie będziesz mógł go ukończyć. Na końcu każdej krainy musisz rozprawić się z dziwnymi obślizgłymi mutantami, odrobina sprytu i łatwo je pokonasz. Gdy już magiczna księga zostanie skompletowana, z ust Czarodzieja wypłyną gorące podziękowania, a za kilka chwil bardzo przykre odkrycie, że do rzucenia zaklęcia brakuje jego czarodziejskiej różdżki. W ten oto sposób autor gry (nie dosłownie) zaprasza na kolejna część przygód magicznej myszy. Podsumujmy teraz całość. Pomysł całkiem pospolity, ale gra się naprawdę fajnie. Grafika dobra, a muzyka miła dla ucha. Kto wie, może kiedyś powstanie druga część? W końcu główny bohater musi odzyskać swoją prawdziwą postać.

Komek



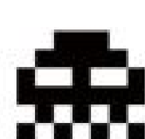
TASKFORCE

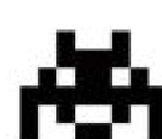


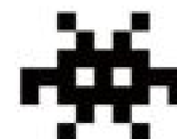
„Oto kolejny klon gry CYBERNOID". Czytając te słowa któryś raz z rzędu, poczułem jak gotuje się we mnie (zupa jarzynowa?). Owszem, TASKFORCE jest bardzo podobna, i co z tego? Śmiem nawet stwierdzić, że jest lepsza (moje własne zdanie). Wydana w 1989, a odkryta przeze mnie dopiero w 1994 roku. Typowa zręcznościówka (shoot'em up), super klimat, który nie pozwala oderwać się od monitora. Jako pilot latającego statku, przemierzasz dziwaczne futurystyczne labirynty, budowle, w których należy zniszczyć każdą napotkaną przeszkodę. Bardzo ważną rzeczą jest rozbrajanie metalowych pojemników (beczek) z amunicją. Kryją one w sobie różnego rodzaju broń, niezbędną do ukończenia twojej misji. Podstawowe pociski, którymi się bronisz w niektórych sytuacjach, po prostu sobie nie radzą. Dlatego jest możliwość zdobycia: strzelających góra-dół, ukośnie, bardzo silnych promieni, tarczy dającej nietykalność na kilka sekund. Po prawej stronie ekranu, znajduje się panel, umożliwiający zmianę broni za pomocą klawisza „space". Rozbrajaj i zbieraj ile popadnie, ponieważ do przebycia masz cztery trudne etapy, w których napotkasz na przeszkody takie jak: helikoptery, roboty, rakietki, pociski, prąd, działa. Ostrożnie ze szkieletem smoka, wiruje dookoła w bardzo szybkim tempie, najlepiej go sprawnie ominąć. Na końcu każdego poziomu czeka na ciebie wielki przeciwnik, którego tradycyjnie trzeba zniszczyć. W pierwszym, będziesz musiał zmierzyć się z pojazdem przypominający czołg. W drugim, wielkie działo, strzelające silnymi pociskami. Następna, to obrzydliwa głowa – mutant, a na zakończenie misji pojedynek z uzbrojoną maszyną. TASKFORCE zrobiło na mnie wielkie wrażenie, moim zdaniem grywalność jest na naprawdę dobrym poziomie. Ładnie narysowane labirynty, postacie i mniejsze detale, czynią grę atrakcyjna pod względem graficznym. Efekty dźwiękowe brzmią ciekawie, nadając całości jeszcze lepszy smak. W to po prostu trzeba zagrać.

Komek

TASKFORCE
PLAYERS PREMIER '89

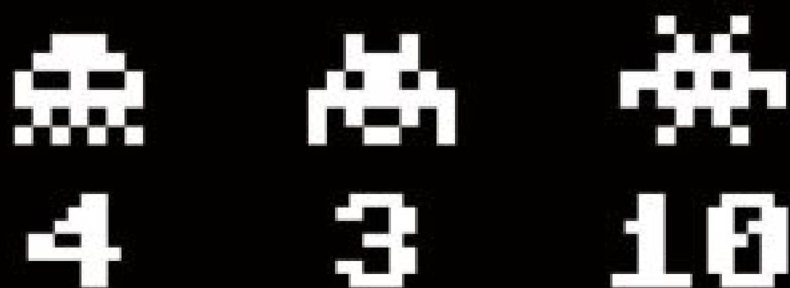

7


7


8

LASER SQUAD

LASER SQUAD
BLADE SOFTWARE '89





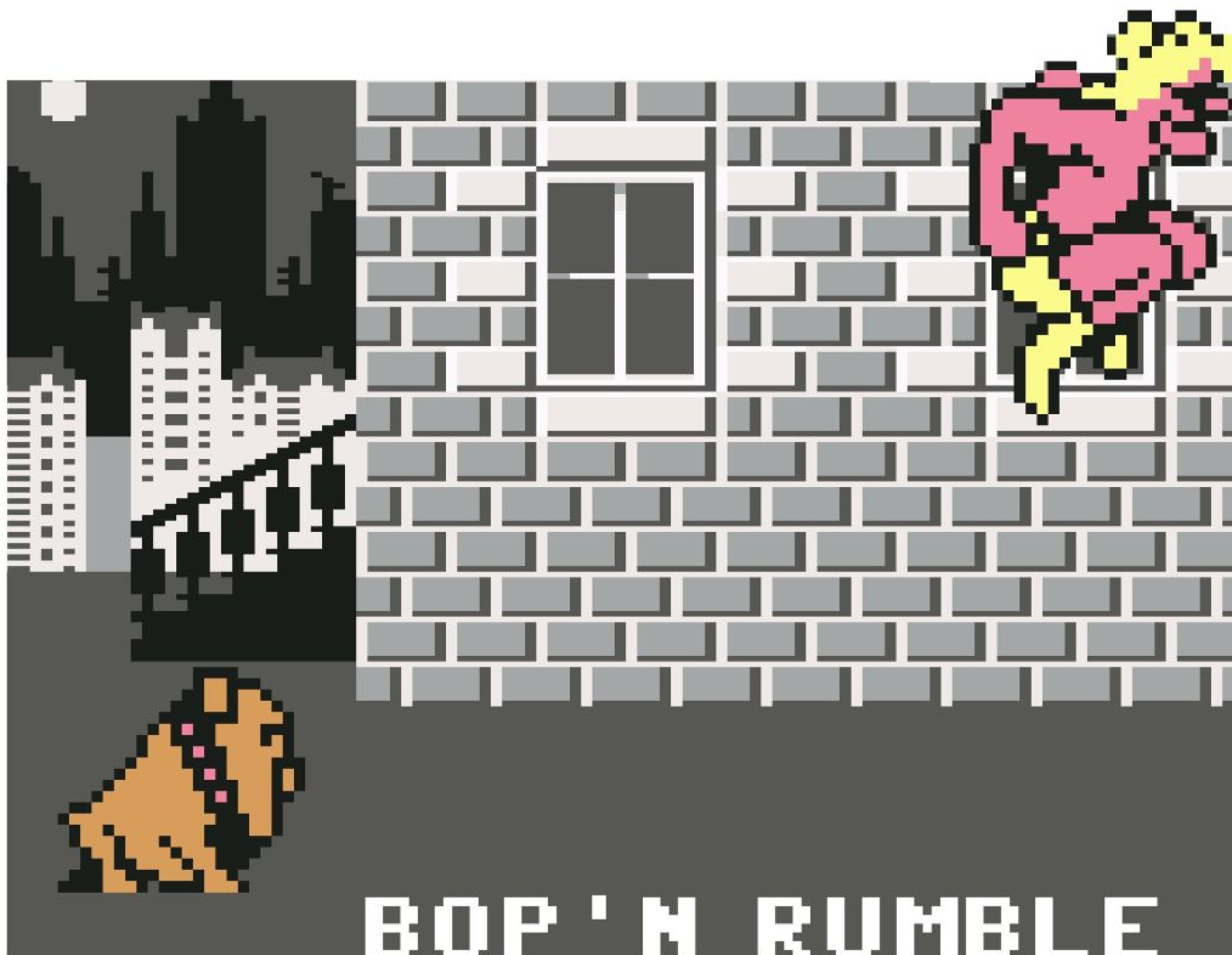
Laser Squad to turowa gra taktyczna, podczas której przyjdzie Ci zmierzyć się z hordami robotów, obcymi, oddziałami wrogich korporacji. Akcja rozgrywać się będzie w miejscach takich jak baza księżycowa, kopalnia, dżungla. Zadania, przed którymi staniesz, będą również zróżnicowane. Czasem trzeba będzie dotrzeć w określone miejsce, uwolnić więźniów, zniszczyć określoną liczbę komputerów, lub po prostu zlikwidować przeciwnika.

Na początku każdego scenariusza, dobierasz sprzęt dla swojej załogi. Masz do dyspozycji kilkadziesiąt typów broni (lasery, automaty, pistolety, granaty, wyrzutnie rakiet, a nawet miecze świetlne). Jako dowódca musisz wybrać sam (w zależności od taktyki), biorąc pod uwagę warunki, w jakich będzie toczyć się walka.

Sterowanie postaciami odbywa się poprzez menu tekstowe. Każda czynność odbiera określoną liczbę punktów akcji, koszt ruchu często modyfikowany jest w zależności od podłoża, czy sposobu poruszania się (np. przy wycofywaniu). Warto nie wykorzystywać całego limitu, bo pozwoli to na obronę podczas tury przeciwnika. Punkty ruchu mogą zmaleć, gdy żołnierz będzie zmęczony lub ranny. Możesz stracić też kontrolę nad postacią, która wpadła w panikę. Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze indywidualne statystyki postaci, jak siła, zręczność, stopień znajomości broni, etc.

Mimo, że dźwięk w grze jest ubogi, a grafika bardzo prosta, to sama złożoność rozgrywki sprawia, że Laser Squad naprawdę wciąga. Możemy zagrać zarówno z innym graczem, jak i komputerem (7 poziomów trudności do wyboru).Na koniec wspomnę jeszcze, że autorem gry jest Julian Gollop (m.in. seria X-COM), a to już dla każdego stratega powinno być gwarancją jakości.

Uka

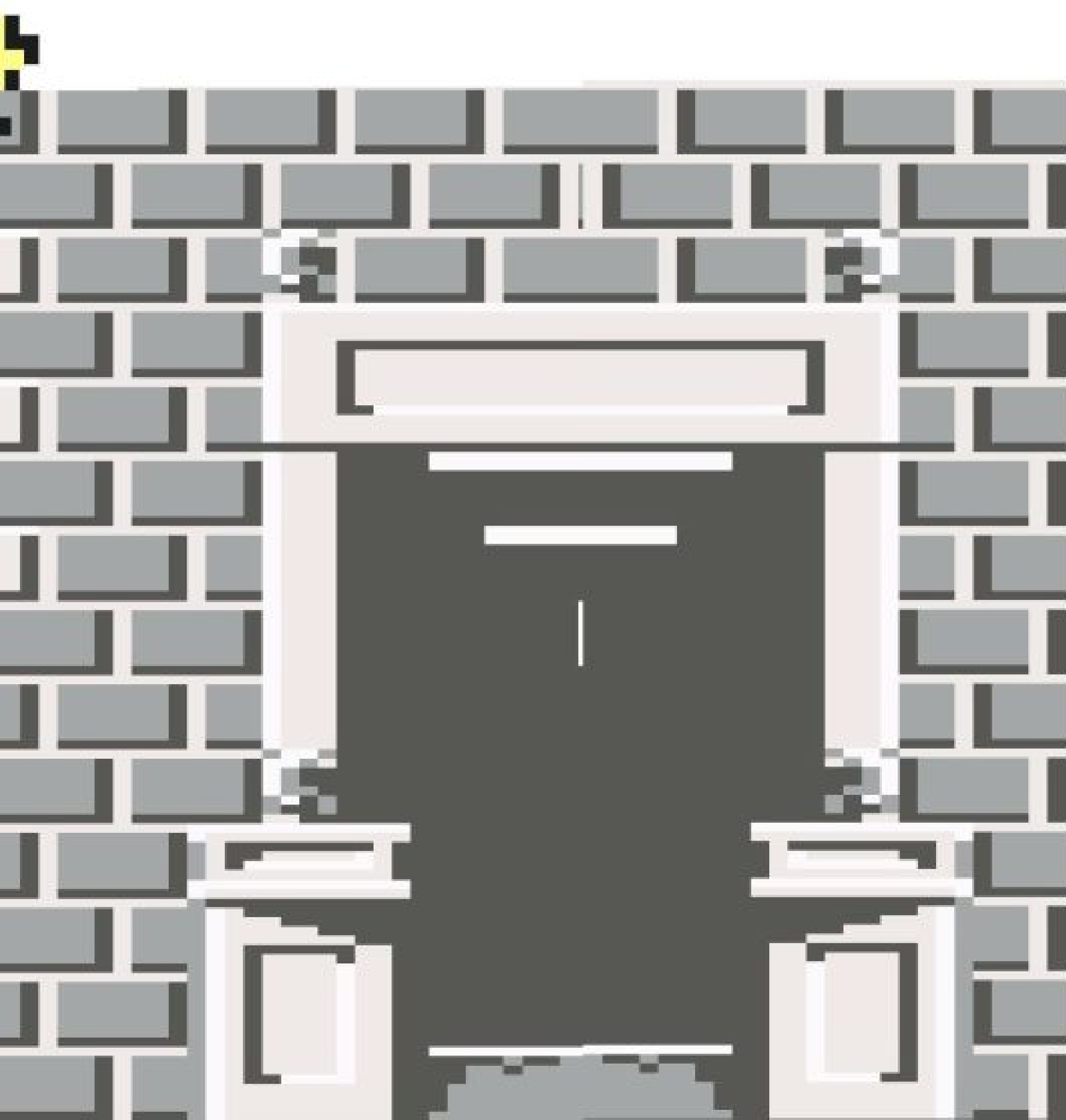


To miasto schodzi na psy. Kiedyś było to spokojne miejsce, mieszkańcy byli dla siebie mili, nikt nikomu nie wadził... Jednak od pewnego czasu wszystko zaczęło się zmieniać. Banda sfrustrowanych emerytów i inne osobniki terroryzują miasto, i nikt w tej sprawie nic nie robi! Moja cierpliwość się kończy. Będę musiał wziąć sprawy w swoje ręce, bo na władze miasta nie można liczyć. Doszło już do tego że nie można pospacerować spokojnie, by nie zostać zaczepionym przez:

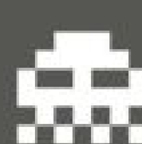
– niewinnie wyglądającą staruszkę, kipiącą nienawiścią do wszystkiego co inne, nieznane. Uzbrojona w poręczną torebkę, nawraca każdego, kto ma inne zdanie;

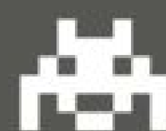
– niewidomego staruszka, który dla swojej białej laski znalazł nową funkcję. Włada nią zaciekle jak szermierz floretem. A swojego psa przewodnika wytresował na krwiożerczą bestię.

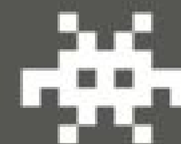
Jako że jestem młodym wysportowanym wreslerem, nie widzę innej metody do zwalczania choroby trawiącej to miasto, jak siłą piąchy. A mam umiejętności i poważne argumenty do przywrócenia ładu. Pięści, klata, główka, kolan-



BOP'N RUMBLE
MELBOURNE HOUSE/
BEAM SOFTWARE '87


9


8


9

ko, z każdej części mojego ciała potrafię zrobić odpowiedni użytek, ciągle poznaję nowe skuteczniejsze ciosy. Dobrze, że mam chociaż jednego sprzymierzeńca. To tajemniczy, niewysoki facet odziany w kapelusz i prochowiec. Jednak nie zawsze mogę mu zaufać. Czasami zrobi mi brzydkiego psikusa. Niepokojące jest też to, że do tej grupy desperatów ciągle przyłączają się też inni mieszkańcy. Ostatnio jakiś wariat wypuścił goryle z pobliskiego ZOO. Mam więc ciągle pełne ręce i nogi roboty. Może chciałbyś mi pomóc oczyścić miasto z szumowin? Liczę na ciebie graczu.

Grę „Bop 'n' rumble" można zaliczyć do najlepszych, w kategorii mordobić na C64. Pod względem grafiki, muzyki i grywalności, twórcy bardzo się postarali. Postacie z gry są duże, wyraziste, tło świat gry wykonany starannie i nie ma problemów z identyfikacją, co autor miał na myśli. Pomiędzy poziomami przygrywa nam sympatyczny motyw Blusowy, a w trakcie gry usłyszymy odgłosy walki i inne towarzyszące. Poziom trudności jest dobrze zbalansowany, w miarę naszych postępów przeciwnicy stają się coraz bardziej wymagający. Polecam. **SM**

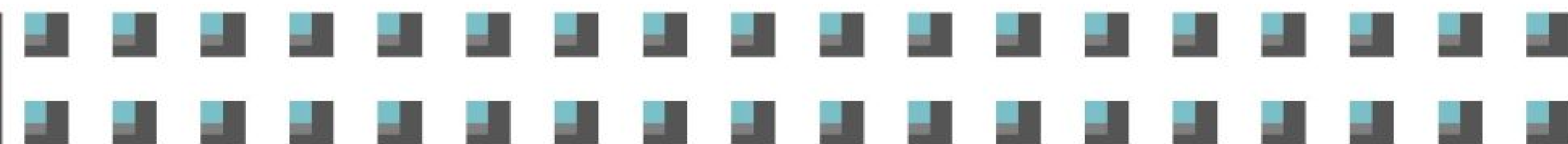


Richard B



ayliss

kreatywna jednostka



Każdy miłośnik Commodore 64 jest w stanie wymienić choć kilku szczególnie uzdolnionych muzyków lub programistów z epoki. Pojawia się jednak problem, gdy trzeba podać przykład osoby, która aktywnie działa na scenie C64 i ma coś ciekawego do zaprezentowania. Richard Bayliss wciąż poświęca dużo wolnego czasu na podtrzymywaniu tego, co od wielu lat stanowi o sile tej maszyny – autorskiej twórczości.

R. B.: Richard Bayliss
F.: Faraon

F.: Dziękuję że zgodziłeś się na wywiad. Jaki był twój pierwszy kontakt z ukochanym Commodore 64?
R.B.: Już w późnych latach '80 będąc dzieckiem, miałem Commodore VIC20 i bardzo chciałem Commodore 64, jako że mój kolega ze szkoły już go miał. Dodatkowo kupowanie klasyków na VIC20 było bardzo trudne. Kiedy zbliżały się moje 12 urodziny (w 1990 r.), poprosiłem mamę i tatę o Commodore 64 jako prezent urodzinowy. Byli dość niechętni, ale na Święta dostałem nowego C64. Byłem bardzo podekscytowany. Tata podłączył wszystko w mojej sypialni, i odkryłem że jest z nim tak samo jak z ładowaniem gry pod VIC20 - tyle że C64 używał innego systemu ładowania taśmy. Pierwszy program jaki pamiętam że kupiłem w sklepie w Święta 1990 r. (jako że dostałem na urodziny dwa funty) to było Sailing (c) Activision 1987. Była to wersja Mastertronic Plus. Aż do nowego roku 1991 r., kiedy odkryłem że z Shoot'Em Up Construction Kit można tworzyć własne gry-strzelanki.
F.: Czy miałeś wcześniej kontakt z grami wideo, komputerami i podobnymi tematami?
R.B.: Oczywiście że miałem w tamtych czasach. Miałem (jak już wspomniałem) Commodore VIC20, również odwiedzałem jednego z mych wujków, który pokazał mi swego Amstrada CPC i klasyczną grę na niego nazwaną „Oh, Mummy!" Pamiętam, że było się zamkniętym w labiryncie i ściganym przez mumię. Byłem rozczarowany, że nigdy ta gra nie ukazała się na Commodore 64. Cóż, była ekskluzywna na Amstrada CPC (AMSoft). Obok Amstrada CPC, odwiedzałem też kolegę mego brata, który na początku chciał Commodore 64, ale ostatecznie kupił ZX Spectrum i był zadowolony z niego. Nigdy nie dyskutowaliśmy czy C64 jest lepszy od Spectruma, itp. Po prostu lubiłem gry komputerowe. Graliśmy w CJ's Elephant Antics na Specu. Możliwości graficzne Speca były ograniczone, nie jak w Commodore 64, ale pamiętam że gra była bardzo grywalna. Posiadam Commodore'owską wersję CJ's Elephant Antics z ładną grafiką. Grywalność była dobra, ale że jestem słabym graczem, było ciężko!

Obok komputerów domowych, byłem też pasjonatem klasycznych gier arcade. Space Invaders należała do moich ulubionych, kiedy chodziłem na automaty w późnych latach '80. W czasie wakacji w Weston, zatrzymaliśmy się na polu namiotowym, które miało basen oraz salon gier. Był tam czarno biały Space Invaders. Kosztowało 10 pensów by zagrać. Więc prosiłem mamę o 10p, i grałem w Space Invaders praktycznie codziennie. Przykuwało mnie to. Wciąż się interesuję retro klasykami arcade. Space Invaders, PacMan, Dig Dug, R-Type. Nie sposób wszystkich wymienić.

F.: Odkryłeś Shoot'Em Up Construction Kit na początku 1990 roku, i zacząłeś go używać do dzisiaj. Dlaczego wciąż

używasz tego prostego narzędzia do tworzenia gier w 2010 roku, i co więcej, organizujesz konkursy wokół niego?
R.B.: Nie używam Shoot 'Em Up Construction tak dużo jak kiedyś, głównie z powodu mego programowania. Najczęściej tylko dodaję muzykę do każdej gry przesłanej przez moją stronę, poprzez dodawanie prostych komend POKE do nich. Znajdziesz porady jak dodać muzykę na moim kanale tnd64 na YouTube – jak również kilka prostych porad do SEUCK. Używałem SEUCK kiedyś bardzo dużo ponieważ zawsze chiałem tworzyć proste, ale fajne gry. Pamiętam że we wczesnych latach '90 zanim nawiązałem kontaku z Binary Zone PD, używałem tego programu do tworzenia i zapisywałem dużo na kasetach C60. Niestety, ponieważ to był taniutkie 50-pensowe kasety, C2N (magnetofon Datasette) mielił je i nie mogłem zmusić ich do działąnia. Więc wiele moich gier dawno już przepadło. Dostałem stację dysków 1541 na Święta w 1992 jako prezent urodzinowy, wraz z kartridżem Action Replay (który ma dziś uszkodzony przycisk resetu, chyba szlag trafił sprężynkę). I znowu przechowywałem dużo moich SEUCKowych gier na dysku. Niestety z powodu ich uszkodzenia, gier już nie da się wczytać. Wyrzuciłem je - zanim się dowiedziałem że powinienem robić kopie zapasowe. Cóż, miałem ledwo 14 lub 15 lat, cóż mogłem wiedzieć, będąc dzieckiem.

Wciąż używam SEUCKA (czy też Sideways SEUCK) kiedy mam ochotę na stworzenie nowej gry przy jego pomocy, choć jeszcze pomagam Inferior Software z tworzeniem grafiki dla ich nowej gry na wrzesień, jak również trochę programuję w SEUCK. Również planuję stworzenie nowej gry w SEUCK we wrześniu, na 15stą rocznicę pewnej znanej SEUCKowej gry. Mam plan stworzyć nowy front-end do niej, dodać trochę power-up'ów i fajną muzykę.

F.: W '95 Nyaaaah! pojawił się na w kolekcji Binary Zone PD. W 1995 roku Commodore 64 był już komercyjnie martwy - jaka była motywacja do wydania gry stworzonej w starym narzędziu na prosty komputer?
R.B.: Jeśli mi się dobrze wydaje, to dopiero w 1996 Nyaaaah! się pojawił w katalogu Binary Zone PD. Skontaktowałem się z BZ PD po lekturze magazynu Commodore Format. Wysłałem zamówienie na katalog, i 11 dni później, otrzymałem takowy, ze smutną wieścią że 61 numer Commodore Format (październik 1995 – przyp. R13) będzie ostatnim kiedykolwiek wydaniem. Byłem absolutnie zasmucony i rozczarowany ostatnim numerem CF. W ostatnim numerze spodziewałem się czegoś więcej jak 2 pełne gry na kasecie (szkoda, że nie 4). Również uważałem, że powinni zamieścić House Case (SEUCKowa gra autorstwa Matthiasa Hartunga i Teemu Astikainena) na kasecie w numerze 61, w ramach przeprosin dla autora gry, która nie ukazała się w numerze 58. Cóż, magazyn obcinał strony od numeru 46.
Wróćmy do Binary Zone PD. Wspomniałem już o muzyce w grach SEUCKowych, na kasetach Commodore Format. Kenz z Binary Zone skontaktował się ze mną i powiedział, że dodał muzykę do gier. Więc tydzień później (lub trochę później) wysłałem zamówienie na pierwszy numer Commodore Zone, zestaw użytków PD (do drukarki, jako że parę lat wcześniej miałem kolorową drukarkę Star LC 100 do C64) i dysk z grami PD numer 11 (jako że Flubble i Squij przykuły moją uwagę), potem przesłałem dysk z trzema grami na nim. Były to Sector 2, Nyaaaah! i Coloured. 11 dni później (jeśli dobrze pamiętam) otrzymałem moje zamówienie i miałem ulepszone gry SEUCKowe z muzyką na ekranie tytułowym. Byłem tym zdumiony i później aż do 2000 roku, wysłałem mnóstwo gier do Binary Zone PD żeby mieć dodaną do nich muzykę. :) To było fajne doświadczenie.

F.: Zatrzymajmy się na chwilę przy Nyaaaah! Jest to seria gier o Snodge'u, „biblecie" który walczy z innymi „bibletami" przez lizanie. To dość nietypowy pomysł, nawet jak na C64, który ma wiele dziwnych gier w swej bibliotece.
R.B.: Nyaaaah! nie do końca zaczął się od tego. Pierwsza część Nyaaaah! była trochę inną bajką – biblet Snodge walczył z wrogimi bibletami, zabawkowymi pociągami etc. używając purpurowych pocisków. Potem w Nyaaaah! 2, Snodge miał dziewczynę imieniem Candy, wraz z którą walczył ze złymi bibletami i potworami etc. rzucając w nich bombami. Dopóki nie ześwirowałem kompletnie (ah, studenckie czasy) kiedy eksperymentowałem trochę z SEUCKiem i stworzyłem wtedy moją pierwszą grę z lizaniem. Była ona stworzona dla śmiechu i zabawy. Kiedy pokazałem tą grę mojej rodzinie, uznali ją za zabawną. Śmieszne było to, że w 1996 roku nie mogłem się powstrzymać żeby nie wysłać tej gry do Binary Zone PD, gdzie otrzymała trochę nowej muzyki – i zasugerować żeby trafiła na dysk magazuny Commodore Zone :) I w numerze czwartym fanzinu wydawanego przez Binary

Zone, czyli Commodore Zone pojawiła się gra w wersji na kasetę i dysk (choć miałem tylko wersję dyskową, hehehe!) i czytelnicy CZ mieli idealną sposobność by się pośmiać liżąc potworki. Sądziłem, że to dość oryginalny pomysł zrealizowany w SEUCK :o))

F.: Do 2001 r. stworzyłeś sporo prostych gier arcade, takich jak Bomb Chase, Cetimiex, Target-X i wiele innych, podszkoliłeś się w assemblerze, komponowaniu muzyki itd. Zabawne, jako że tyczyło się to starego Commodore 64, w erze akceleratorów 3d na PC. Dlaczego nie przeszedłeś do czegoś bardziej nowoczesnego i być może łatwiejszego w obsłudze?
R.B.: Głównym powodem dla którego nie przeszedłem na coś bardziej nowoczesnego jest fakt, że nie lubię środowiska nowoczesnych gier. Wolę gry retro. Od 1991 r. jestem użytkownikiem Commodore 64, i wciąż kocham tą maszynę, pomimo jej archaizmu. Kolejną przyczyną dla której nie przeniosłem się na PC jest że nie mam zbyt dużego doświadczenia w programowaniu gier. Akcelerowane 3d gry również nie są na moje zdrowie. Kiedy kamera biega szybko wokół, czuję się niedobrze po 15 minutach grania. Dlatego nigdy nie rozważałem środowiska 3d.
Mógłbym nauczyć się trochę retro-PC programowania, ale brakuje mi wiedzy i czasu z powodu pracy na pełen etat.

F.: Twoje talenty muzyczne zostały odkryte i w 2001 roku dołączyłeś do Civitas i wydałeś demo Euro Beats. Jakieś warte wspomnienia z tamtego okresu?
R.B.: Komponowałem muzykę tylko do własnych gier lub dla przyjemności. Kiedy Hiram (Zeitgeist/Civitas) skontaktował się ze mną w sprawie dołączenia do Civitas jako muzyk, cieszyłem się mogąc komponować oprawę muzyczną do różnych dem. Pierwsze demo jakie (które nie było przeze mnie napisane) z moją muzyką to było chyba Clown. To była mroczna i smutna muzyka, która potem przemieniała się z disc/euro beatem. Uważałem, że ta muzyka pasuje dobrze do dema. Jedyna rzeczy jakiej nie lubię w tym kawałku to główna melodia. Brzmi niedobrze, ale nie miałem doświadczenia z prawidłowym kontrolowaniem vibrato aż do niedawna :)

F.: W 2002 roku dołączyłeś do Hokuto Force. Ile pracy wykonałeś z grupą?
R.B.: Stworzyłem różne intra dla grupy – tak dla zabawy:) To najbardziej zapamiętywalne które zrobiłem to było ładne intro, które zawierało kolorowe logo narysowane przez Zeitgeista. To intro miało też efekt wody w tekście tytułowym, trochę latających gwiazd i migający scrollowany tekst. Pamiętam też że musiałem zrobić edytor inter do każdej z mych produkcji, żeby pomóc trochę Overkillerowi. Inne moje ulubione intro które wtedy zrobiłem miało logo RRR. Może wyglądało prosto, ale jego prostota ze sprite scrollem (przed obrazkiem) dobrze do siebie pasowały. Dodatkowo nie musiałem dużo programować dla tego intra.
F.: Opuściłeś Hokuto Force w 2005 r. Co się stało, że opuściłeś tą dość starą (założoną w 1988 r.) grupę?
R.B.: Byłem niezadowolony z artykułu o abandonware, wydrukowanego w pewnym magazynie o grach retro. Czułem się niekomfortowo i zdecydowałem się opuścić grupę, pomimo że kodowałem te intra dla przyjemności.

F.: Hokuto Force zostało wskrzeszone przez Overkillera w 2009 r. Jakieś szanse na Twój powrót, albo może współpracę?
R.B.: Wysoce w to wątpię. Ale lubię wymieniać się stuffem z Overkillerem, jako że jest dobrym kumplem.

F.: W międzyczasie pracowałeś z Protovision – dużą firmą jeśli idzie o nowe gry na C64. Zrobiłeś bardzo dużo muzyki dla ich gier, ale nie wszystko zostało wykorzystane, dlaczego?
R.B.: Nie jestem pewien dlaczego wszystko nie zostało wykorzystane. Zrobiłem całe mnóstwo utworów do PacIt (interesujący klon PacMana,w którego można było grać w 4 osoby – R13), ale gra nigdy nie została ukończona. Miałem trochę previewów gier z moją muzyką, np. Tank 3000. Była to fajna, kolorowa gra z możliwością wyboru muzyki. Snacks for Snakes było darmową grą z dwoma moimi starszymi kompozycjami, które stworzyłem w DMC V4.0B (zabugowanej wersji z edytorem muzycznym, wydanej przez Panic Design), ale muzyczki udało się naprawić i trafiły do gry. Pamiętam że S4S było fajną grą dla 2 i więcej graczy. Szkoda że nie było trybu człowiek kontra komputer, chciałbym to zobaczyć.

Kolejną grą do której komponowałem muzykę było intro do Metal Dust. Zostałem spytany czy mógłbym stworzyć kawałek w stylu techno do gry, ale nie wiem czy mój utwór zo-

stał zamieszczony w tej tylko dla Super CPU grze. (obawiam się, że nie, jako że oficjalna strona gry głosi, że soundtrack skomponował w całości zespół Welle: Erdball – R13). Kiedy zobaczyłem film z tej gry, wyglądała ona absolutnie fantastycznie. Szkoda że Protovision nigdy nie wydał tej gry na dyskietce lub kasecie, z powodu ilości kodu włożonej w tą grę. Niestety, ukazała się tylko na Super CPU.

F.: Była też chwila, kiedy współpracowałeś z małą żartobliwą grupą Papposoft, „sławną" dzięki Space Crap – The Curse of The Yellow Ball czy Nasty Computer People. Dlaczego tak szybko ten pomysł wypalił się i wciąż musimy czekać na następną część strzelania do żółtych kulek? (skleroza – zapomniałem, że rok temu była trzecia część Space Crap! – R13)
R.B.: Chcieliśmy pokazać ludziom, że programowanie w BASIC może być fajne, więc Roberto założył Papposoft dla śmiechu, i byłem zadowolony z tworzenia muzyki dla niego. Papposoft było zabawną grupą tworzącą gry które wyglądały bardzo prosto, ale dawały frajdę. Nie mogłem przestać się śmiać, tworząc dowcipne tematy muzyczne do Space Crap – The Curse Of The Yellow Ball. Co do Nasty Computer People – nie pracowałem przy tej grze. Chciałbym bardzo dodać jeszcze trochę muzyki do gier Papposoft, ale niewiele tych śmiesznych gier powstało.

F.: Następnie był Covenant i z nimi stworzyłeś Baloonacy 2. I kolejna grupa – People of Liberty – z mnóstwem potencjału. Dlaczego POL tak szybko upadło?
R.B.: Nie wiem tak naprawdę czemu POL szybko stali się nieaktywni. Nie mam pojęcia co się stało. Zgadywałbym, że brak czasu.

F.: W 2006 r. dołączyłeś do Crypt na kilka miesięcy, i dużo złego tam się działo. Co się dokładnie stało?
R.B.: Dołączyłem do Crypt dla odrobiny zabawy. Sprawy na CSDB (przed kradzieżą kodu) szybko wymknęły się spod kontroli, więc poproszono mnie o napisanie prostego dema, używając istniejącego kodu źródłowego, który został mi dostarczony, żeby powiedzieć jednemu scenerowi coby się odwalił. Zrobiłem to demo w Turbo Assemblerze, ale sprawy znowu wymknęły się spod kontroli. Czułem się kompletnie wypalony, podczas gdy grupa chciała ode mnie coraz więcej, tydzień po tygodniu. Więc opuściłem grupę i zdecydowałem się użyć dema Farewell Crypt, które miało dobre utwory Draxa i niezłe logo Higgiego/Kraze. Po tym, wróciłem do grupy, i wtedy zauważyłem że w jednym z dem, część którą ja napisałem została przypisana komu innemu. Postanowiłem się zemścić, biorąc to część kodu i, po dopisaniu scrolla, wrzuciłem to na CSDB. Duży błąd. Pojawiło się wiele nieprzyjemnych komentarzy o mnie na CSDB, a potem zostało tam wgrane wczesne demo Sub Hunter.

F.: Czy kiedykolwiek usłyszałeś „sorry" od ludzi z Crypt?
R.B.: Tak. Przeprosili, ale nie będę wracał do tej grupy. Mogę skomponować utwór albo dwa do ich dem, ale nie na stałe.

F.: Po jakimś czasie wydałeś jakościową nową grę na Komodę – Sub Hunter – wydaną przez Psytronik. Powiedz, proszę, co się stało z Twoimi umiejętnościami koderskimi w ciągu lat, że w końcu wydałeś grę wysoko ocenianą przez wszystkich?
R.B.: Nie mogę tak naprawdę odpowiedzieć. Przy Sub Hunter, pracowałem z kumplem (którego znam z Sieci od 1996r.), Frankiem Gaskingiem. Uważaliśmy że oryginalny Sub Hunt od Mastertronic to badziewie, więc prawie 4 lata siedzieliśmy nad tym projektem. Podczas pracy nad Sub Hunter, wykonywałem różne testowe procedury, by zobaczyć jak będą działać. Otrzymałem również pomoc od kilku ludzi, zwłaszcza w sprawach timingu. Sub Hunter to przykład co można osiągnąć z moimi ograniczoymi umiejętnościami programistycznymi.

F.: Współpraca z Psytronik oznaczała dla Ciebie mastering taśm i przygotowywanie front-endów do gier. Dlaczego nie wydałeś, na przykład, kompilacji „Best of Nyaaaah!" czy czegoś podobnego pod szyldem Psytronik?
R.B.: Wątpię żeby Psytronik okazał zainteresowanie wydaniem „Best of Nyaaaah". Ta gra jest już zgrana prawie do śmierci – choć będę przygotowywał grę Nyaaaah! z okazji 15 rocznicy stworzenia pierwszej części we wrześniu.

F.: Obserwowałeś również przygotowania do stworzenia Sideways SEUCK. Czy dodałeś coś osobistego do tego projektu?
R.B.: Eee? Nie obserwowałem przygotowań do Sideways

SEUCK. Po raz pierwszy usłyszałem o tym projekcie 29 lutego 2008 r., czytając bloga autora. Dodałem trochę swojego wsparcia i kilka gier na stronę. Kiedy po raz pierwszy ujrzałem edytor, było dla mnie dużą niespodzianką, że scrollowany horyzontalnie SEUCK w końcu został wydany. Zabawne jednak, że scroll jest w lewą stronę :)

F.: Czy znasz odpowiedź na pierwsze pytanie jakie zadaje sobie każdy używający SSEUCK „ale dlaczego to się przesuwa w lewą stronę, a nie w prawo, jak w normalnych grach?".
R.B.: Niestety, nie pamiętam dlaczego.
F.: Zdołałeś również pomóc Inferior Software z Trash Course i skomponowałeś muzykę do Berzerk Redux. Jakieś zmiany w stylu lub tempie pracy w trakcie tych miesięcy?
R.B.: Nie, nie było to zabierające zbyt dużo czasu. Mogłem obrać własne tempo.

F.: I oto jesteśmy kilka dni po wydaniu Twojej najnowszej gry – Bionik Granny Returns. Dlaczego zdecydowałeś się zrobić remake kiepskiej gry sprzed 26 lat?
R.B.: To było oparte na małym żarcie. Na początku stworzyłem remix tej wkurzającej muzyczki z oryginału i wgrałem ją na YouTube. Później post z tą muzyką pojawił się na Lemon64. Ktoś zasugerował że mógłbym zrobić z tego remake całej gry, więc się zgodziłem i przystąpiłem do pracy. To miała być gra dla żartu :)

F.: Uważasz że jest wciąż sens w wydawaniu dużych gier na C64, jak osławiony Turrican 3 od Smash Designs?
R.B.: Tak.

F.: W ciągu tego roku roku przeprowadziłeś konkurs na grę stworzoną w Sideways SEUCK, sporo gier zostało zgłoszonych. Czy byłeś zaskoczony, kiedy Alf Yngve, legendarny twórca gier w SEUCK, zdecydował się na udział?
R.B.: Kilka gier zostało zgłoszonych. Ponieważ konkurs SEUCK był sukcesem, zdecydowałem się na konkurs we wrześniu na grę w zwykłym SEUCK.

F.: Moimi faworytami z konkursy były „God Slayer" Oullettego i Sylphwyrm A. Burnsa, i byłem zaskoczoy gdy Pour Le Merite zwyciężyło. Jaka gra była Twoim faworytem?
R.B.: Moim osobistym faworytem była Verde. Lubię gry z „cute" grafiką. Użytkownikom Lemon64 bardzo się ta gra spodobała i chcieli by wygrała. Niestety do tego nie doszło, z powodu głosu SEUCKerów :)
F.: Jak postrzegasz przyszłość grania na Commodore 64?
R.B.: Dość aktywnie.

F.: Czy masz oko na to co się dzieje obecnie na demoscenie C64?
R.B.: Tak.

F.: Co sądzisz o grupach crackerskich, wciąż łamiących gry na C64?
R.B.: Eee, cóż, to ich sprawa co robią :)

F.: Jakiego oprogramowania używasz do tworzenia muzyki i gier?
R.B.: Programowanie: ACME Cross Assembler, Turbo Assembler; łączenie: Exomizer V2.07; muzyka: DMC, Goat Tracker,


subhunter

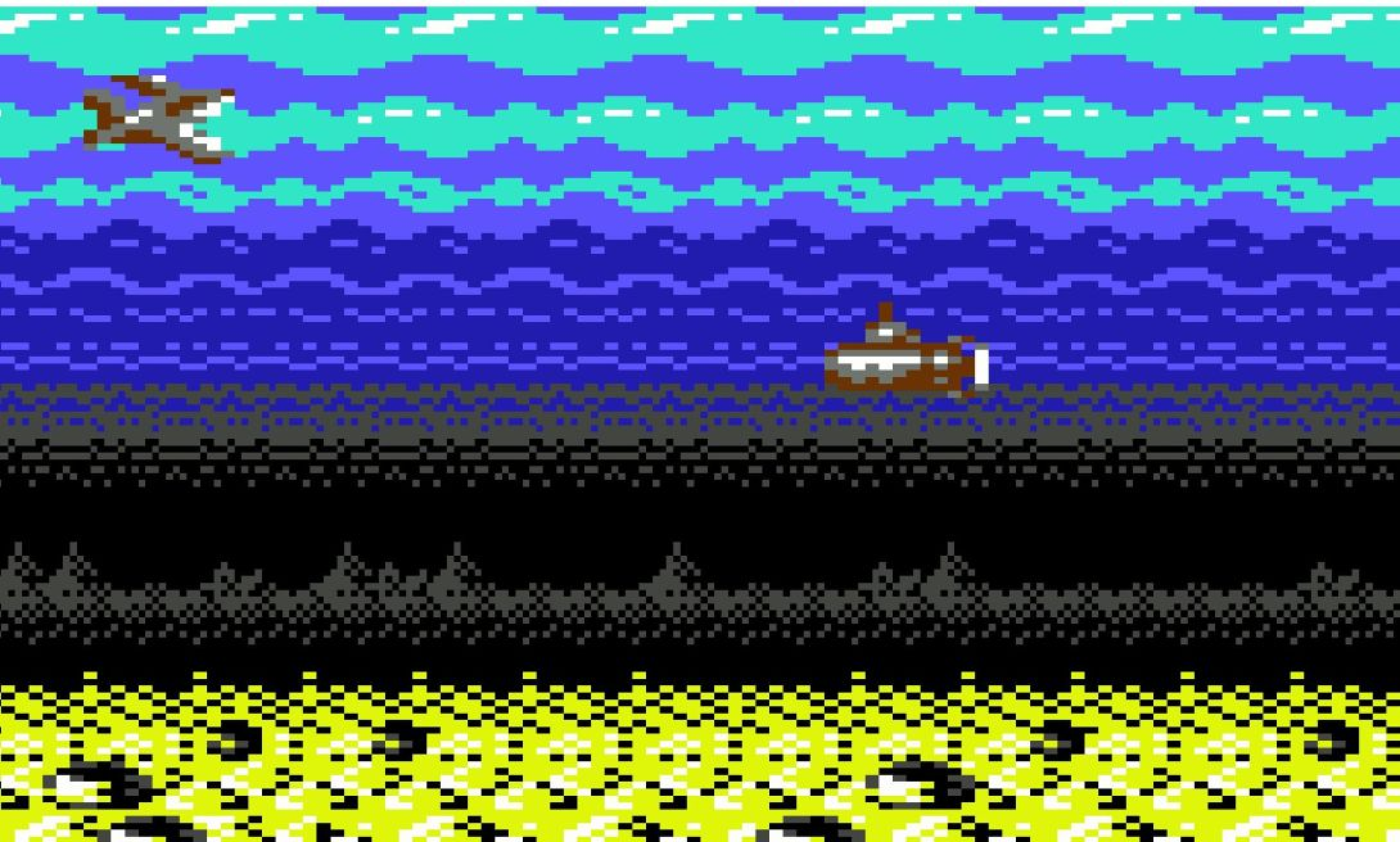
Music Assembler, etc.; grafika: Multi Screen Const. Kit, Cunelform, Charpad, Spritepad, OxPaint, Project 1, mastering taśm: Tape Master Pro V1.0 (Plus Dance-a-Load muzyka loadera), Thunderload (mój najnowszy system ładowania taśm przy użyciu źródeł loadera IRQ Autoboot Turbo Tape). Ogólna nie-programistyczna frajda z tworzenia gier: SEUCK oraz całe mnóstwo różnych programów Public Domain, skompilowanych na dyskach z Binary Zone PD, CSDB i różnych dysków z fanzinów.

F.: Czy możesz zdradzić coś na temat swoich obecnych projektach na C64?
R.B.: Pracuję z Art Ravers nad grą dla dwóch graczy nazwaną Up in the Air. To zwykła horyzontalna, scrollowana strzelanka, gdzie się steruje czerwonym samolotem i zbiera podczas przelotu balony. Trzeba zestrzelić różne przeszkadzajki i co 2 levele jest boss. Gra ma zaplanowane 20 poziomów, ale nie wiem kiedy zostanie ukończona. Mam nadzieję, że przed końcem 2011 roku, jeśli będę dość zmotywowany :)
F.: Stworzyłeś trzy gry w BlitzBasic na PC. Jakieś szanse na nowe gry pod Windows?
R.B.: Możliwe. Potrzeba jedynie czasu do nauki tego języka.

F.: Czy stworzysz kiedy coś w rodzaju nigdy nie ukończonego Katakis 2 czy powoli zbliżającego się Enforcer 2 – scrollowana kosmiczną strzelaninę?
R.B.: Nie, niestety, nie.
F.: Jakieś ostatnie słowa do naszych czytelników?
R.B.: Trzymajcie C64 żywym :)

F.: Chciałbym Ci osobiście podziękować za odpowiedzi na te pytania, za mały kurs assemblera na Twej stronie i ogólen zaangażowaie w scenę gier na C64. Mam nadzieję ujrzeć niedługo nowe produkcje! :)
R.B.: Z pewnością będą :)

rozmawiał Faraon (Ramzes XIII)

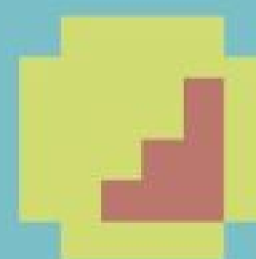


FIRETRAP



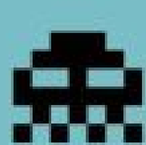
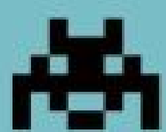
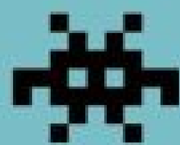
Budynek płonął. Zdałeś sobie sprawię, że jesteś ostatnią nadzieją dla uwięzionych w wieżowcu. Gdzieś na górze czekała na Twój ratunek piękna (a jakże by inaczej) szatynka. Nie zastanawiałeś się dłużej, tylko zacząłeś wspinać się po elewacji budynku.

Tak w skrócie można przedstawić akcję gry FireTrap. Twoim zadaniem jest ocalić jak największą liczbę istnień oraz dotrzeć na szczyt wieżowca. Musisz działać szybko, bo pożar się rozrasta, a zegar nieubłaganie odmierza ostatnie minuty. Pomijając wszędobylskie płomienie i kule ogniste, podczas wspinaczki musisz uważać także na spadające przedmioty oraz omijać gładkie fragmenty elewacji. Gasząc ogień możesz zyskać nie tylko punkty, ale zdobyć ulepszone działko wodne, paliwo do plecaka rakietowego lub tymczasową nietykalność. Każdy kolejny poziom to kolejny jeszcze „trudniejszy do zdobycia" wieżowiec.



Oceny nadszedł czas. Grafika jak na rok wydania jest nienaganna. Muzyka współgra z szybką akcją. Jest też sporo humoru (m.in. te spadające samochody i wymysły szalonego architekta). Z drugiej strony gra wydaje mi się piekielnie trudna i denerwująca. **Uka**

FIRETRAP
ELECTRIC DREAMS SOFTWARE '87

6 6 6



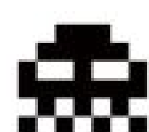
LED STORM

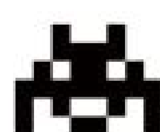
Czy zastanawiałeś się kiedyś, jak mogłyby wyglądać najpopularniejsze wyścigi przyszłości? Bolidy o wielkiej mocy i niesamowitych możliwościach! Zakręcone tory wyścigowe, pełne pułapek, ramp i przeciwników gotowych zrobić wszystko, abyś nie dotarł do mety! Taka właśnie futurystyczna wizja została przedstawiona w grze LED Storm. Trasa wyścigu biegnie przez 9 zróżnicowanych odcinków, a każdy kolejny jest jeszcze bardziej niebezpieczny. Na torze czekają na Ciebie m.in. plamy oleju, roboty czepiające się karoserii, przepaście, a nawet nienawistni bossowie. Na szczęście Twój pojazd został przemyślnie skonstruowany i wszystkie te niespodzianki, nie będą Ci straszne. Możesz nie tylko przeskakiwać, ale także niszczyć inne wehikuły, spadając na nie. W wąskich lub zatłoczonych fragmentach toru, przetransformujesz Swój czterośląd w motocykl. Na to wszystko potrzebujesz jednak dużej ilości energii, a nie możesz dopuścić do całkowitego jej zużycia, bo to oznaczałoby koniec wyścigu. Energię uzupełnią leżące tu i ówdzie zbiorniki, czasem też unosić się będą one nad torem na spadochronach. Jeżeli zbierzesz sześć kanistrów (i utworzysz napis „energy"), to odzyskasz całą energię. Trafisz też na bonusy dające dodatkowe punkty, lub tymczasową nietykalność.

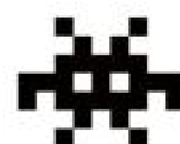
Największą zaletą LED Storm jest jej grywalność. Każdy poziom jest inny, a przeciwnicy zróżnicowani. Szybką akcję podsyca świetna muzyka (Tim Follin jak zwykle dał czadu). Moim skromnym zdaniem, jest to jedna z najlepszych ścigałek na C64.

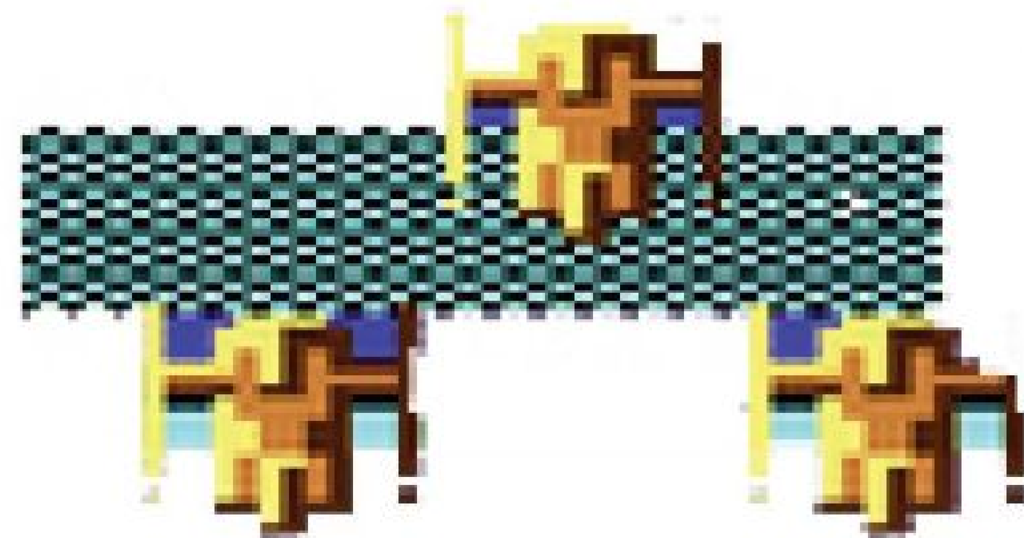
Uka

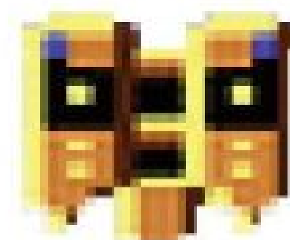
LED STORM
CAPCOM/GO!


8


8


9





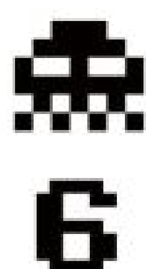
WARHAWK

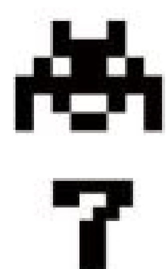


Każdego ranka, gdy przecieram zaspane oczy i zaparzam herbatę, przez głowę przelatuje mi masa Commodorowskich gier. Jedna z nich się zatrzymuje, tym razem to WARHAWK. Darzę ją wielkim sentymentem dlatego, że grywałem w nią razem z siostrą, zresztą była to chyba jedyna w którą ona grała (ponieważ nigdy nie była fanką tego rodzaju rozrywki). Przyznaję, że znajdziemy tutaj to „coś", co potrafi wciągnąć prawie każdego. Warhawk nie ma jakiejś szczególnej historii, ale przecież nie o to chodzi w szybkich strzelaninach kosmicznych. Przemierzając kosmos uzbrojonym statkiem, musisz zniszczyć wszystko co napotkasz na swojej drodze. Przygotuj się na naprawdę szybką akcję, sekunda nieuwagi i ubędzie Ci drogocennej energii. Ogromna baza przeciwnika, przepełniona jest różnymi maszynami i statkami kosmicznymi. Uważaj na szybko spadające asteroidy, należy je omijać, ponieważ są one niezniszczalne tak samo jak pociski wystrzeliwane z wrogich statków. Gdy ukończysz pierwszy poziom, to otrzymasz dodatkowo 5000 punktów, za drugi 2 x 5000, za trzeci 3 x 5000 itd. Twoja energia również przeliczana jest na punkty, im więcej jej zachowasz, tym więcej ich otrzymasz. Na końcu każdego etapu napotkasz masę żelastwa w postaci wyżej wymienionych statków, które w mega szybkim tempie będą Cię atakowały. Podsumowując, gra się naprawdę super. Grafika na całkiem dobrym poziomie (czytelna, każdy etap w innym kolorze), muzyka oraz efekty dźwiękowe doskonale pasują do całości. Naprawdę warto zagrać.

Komek

WARHAWK
FIREBIRD '86


6

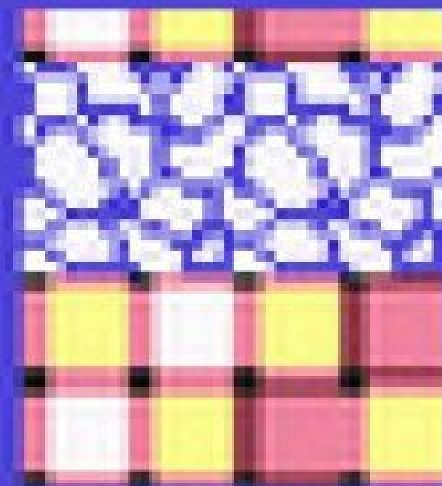
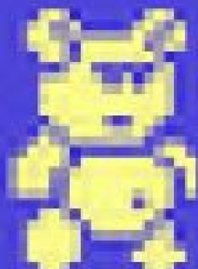
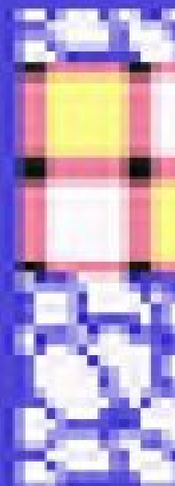

7


7

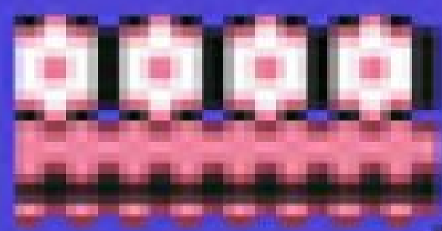
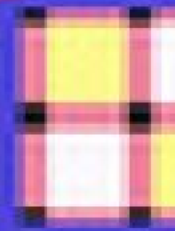
EDD THE DUCK

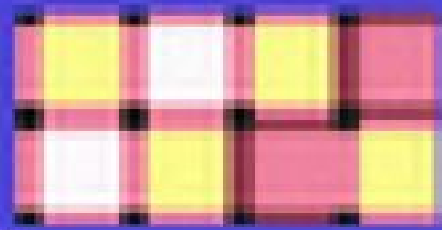
ZEPPELIN GAMES/
IMPULZE '90

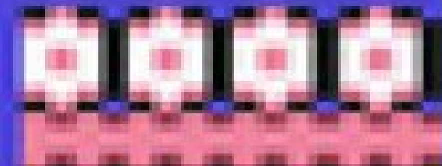






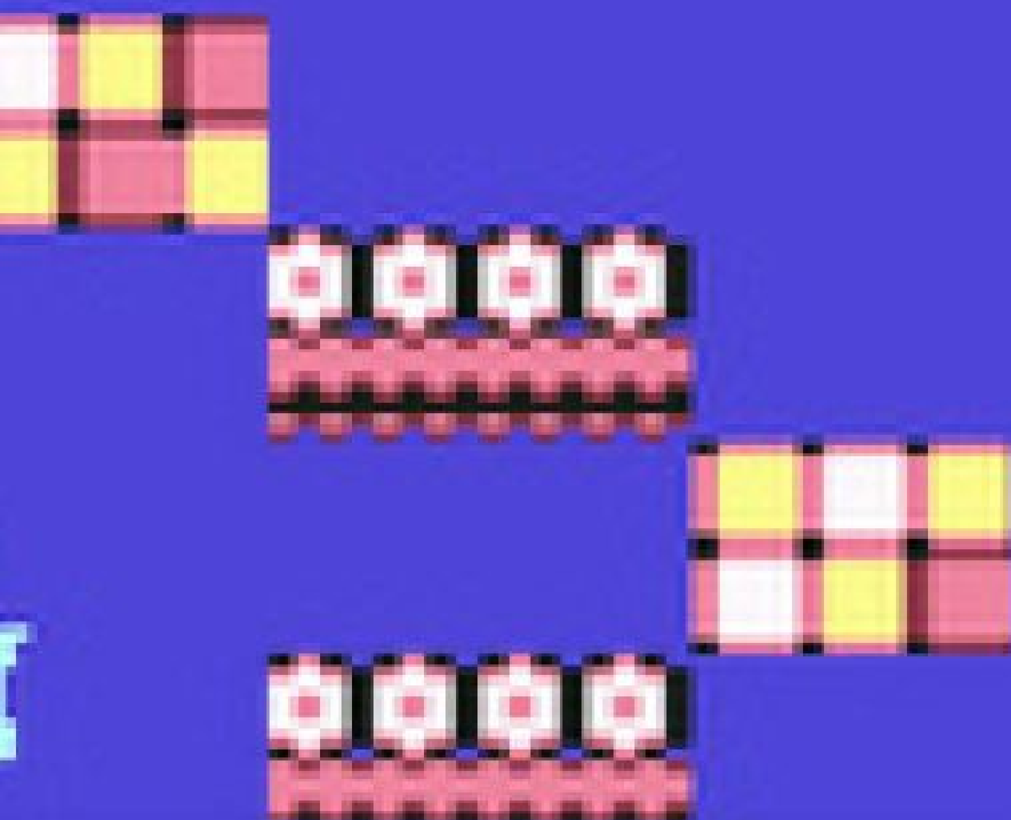
komoda 3/2010



EDD THE DUCK

Pamiętam, był 1994 rok, jechaliśmy z mamą do rodziny, która mieszka w Dusznikach Zdroju. W kiosku na dworcu kolejowym, kupiła mi sierpniowy numer Commodore & Amiga, abym nie nudził się podczas podróży pociągiem. Moją uwagę przykuł mały screen z gry Edd The Duck, widniejący na okładce czasopisma. Po przeczytaniu krótkiej recenzji stwierdziłem , że mam ogromną ochotę w to zagrać. Po jakimś czasie kupiłem oryginał, wydany przez firmę LK. Avalon. Gdy uruchomiłem program, przywitało mnie logo gry i sympatyczna twarz kaczorka, a z głośnika wydobywała się wesoła melodia. Historia naszego bohatera jest całkiem ciekawa. Edd, to kaczorek, który dostał pracę w telewizji BBC jako aktor w serialu, składającego się z dziewięciu odcinków. Jego zadaniem jest wspiąć się na szczyt wieży, zbudowanej z platform. Skacząc po nich musisz zebrać 20 gwiazdek. Po uzbieraniu tej ilości, przechodzisz do nagrywania następnego odcinka. Musisz być bardzo ostrożny, ponieważ do dyspozycji masz tylko cztery ujęcia. Piątego już niestety nie będzie i szef BBC podziękuje Ci za współpracę. Podczas gry natkniesz się na dużo przeszkód. Już na samym początku uważaj, by nie wpaść do głebokiej wody. Duże trzmiele, ryby, misie, kreaturki i inne będą się starały odebrać Ci cenne ujęcia. Na szczęście możesz ich zamrozić na kilka sekund, rzucając kulką śnieżną. Edd The Duck ma wysoki poziom trudności, fakt ten w całości załagodzi ładna grafika, dobre efekty dźwiękowe i wysoka grywalność.

Komek



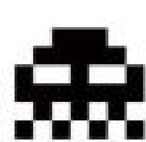
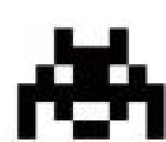
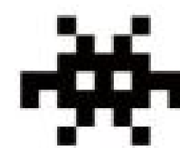
XPIOSE

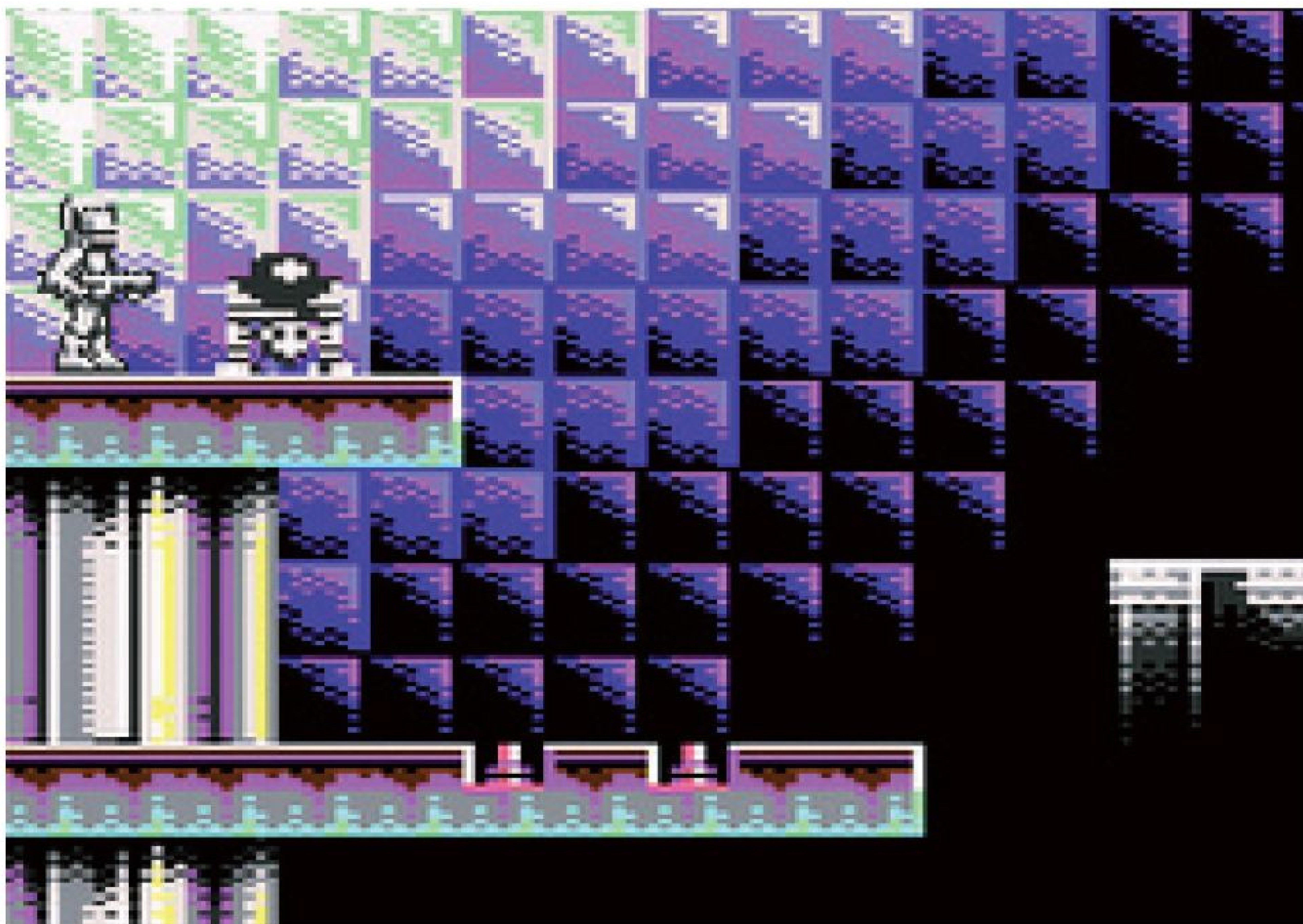


Xpiose to kolejna gra, wzorowana na sławnej zręcznościówce zwanej ARKANOID. Zadanie niby takie same (zniszczyć wszystkie cegiełki za pomocą piłki i palety), ale program został skonstruowany w inny sposób. Zanim rozpoczniemy grę, musimy ustawić kilka opcji. Najpierw czy chcemy grać z drugim graczem, czy z komputerem. Jeśli z komputerem, to możemy wybrać poziom trudności rozgrywki. Ostatnia możliwością jest wybór ilości rund od 1 do 3. Gdy już wszystko zostanie ustawione w odpowiadający nam sposób, wówczas możemy zaczynać pojedynek. Za twoją paletą stoi mur z kolorowych cegieł. Gra polega na tym, aby za pomocą odbijanej piłki zniszczyć wszystkie cegły przeciwnika, a ochronić swoje. Trzeba wykazać się sporym refleksem, ponieważ piłka lata czasami jak szalona. Co jakiś czas po planszy porusza się duża bańka, w której znajdują się przeróżne niespodzianki (dobre i złe). Aby coś od niej otrzymać, należy trafić ją piłką. Cóż mogę więcej napisać? Chyba raczej już nic, prócz oceny grafiki, muzyki i grywalności. Otóż jedno, drugie i trzecie prezentuje dobry poziom. Oderwij się na chwilkę od życia codziennego i zagraj.

Komek

XPIOSE
CP VERLAG/
MAGIC DISK '93

		
7	7	5

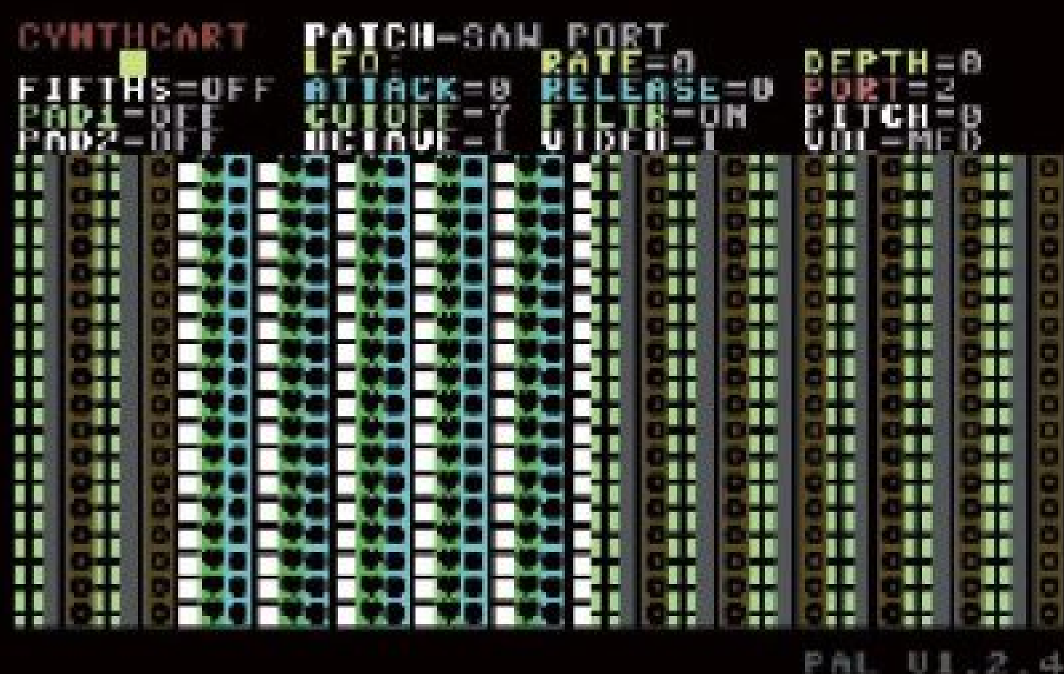


APOLLO 14

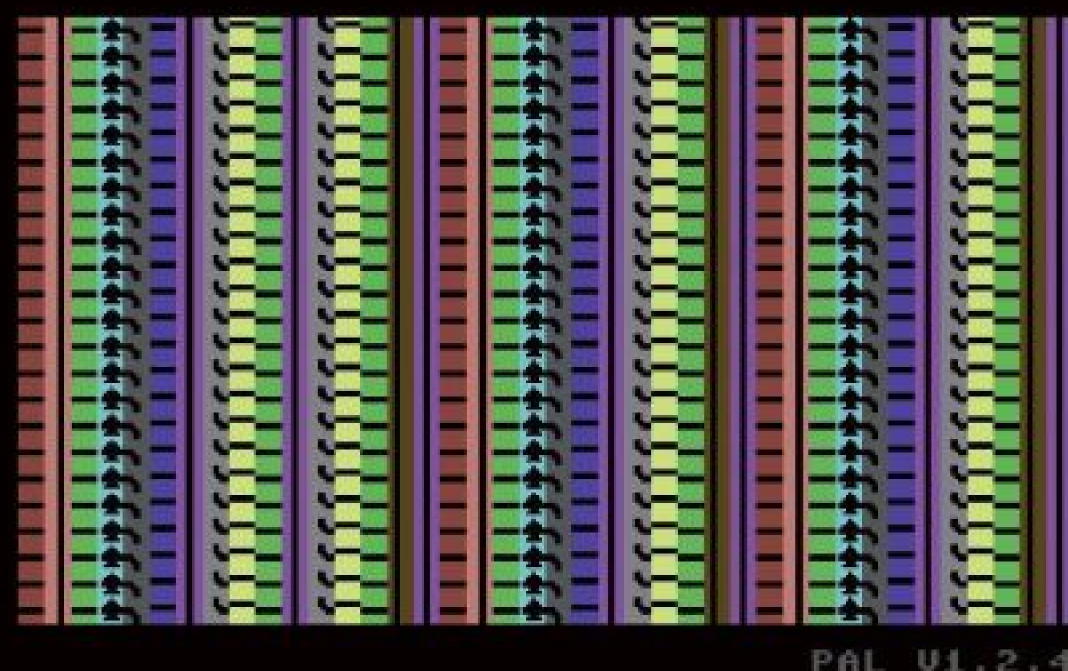
No tak, znowu mamy okazję, aby sobie troszeczkę polamentować, po prostu jest nad czym. APOLLO 14, to dzieło Ireneusza Różyckiego, który zajął się programowaniem i grafiką, a stroną muzyczną, Artline Designs. W grze poruszamy się prawdopodobnie po bazie kosmicznej. Ubrany w skafander i solidnie uzbrojony, niszczysz wszystko co staje na twej drodze. Są to między innymi: obcy, roboty, maszyny itp. Zauważyłem dosyć duże podobieństwo, pod względem graficznym (elementy, kolory, klimat), do gry CLYSTRON z tym, że jedna jest platformówką, a druga labiryntówką. Pomysł na grę jak najbardziej zwyczajny, ale nie o to tu chodzi. Szkoda tak dobrej grafiki, muzyki, oraz stworzonej atmosfery, to wszystko nie może się zmarnować. Od 1996 roku, kiedy to powstała wersja poglądowa, minęło już naprawdę sporo czasu, ja jednak uparcie czekam na dzień, w którym APOLLO 14 zostanie dokończony i ujrzy światło dzienne w postaci pełnej wersji. Wszystko jest możliwe. Sami dobrze o tym wiemy.

Komek

1.



2.



3.



1. ekran główny programu
2. pasy generowane podczas gry
3. edytor rejestrów

Cynthcart

Do tego, że C64 było ogromnym sukcesem firmy Commodore, nie trzeba nikogo przekonywać. W dużej mierze na popularność 64-ki wpłynęły jej niesamowite, jak na ówczesne czasy możliwości.

Co to jest?

Cynthcart to program, dzięki któremu zamienimy naszego komodorka w syntezator. Oferuje kilka gotowych brzmień, efekty (m. in. slide, vibrato, chorus), edycję obwiedni, filtra i innych parametrów. Przystosowany jest do pracy z muzyczną nakładką na klawiaturę (The Incredible Musical Keyboard) oraz wykorzystuje wiosełka. Jest też support dla stereo (jak na razie program działa z SID Symphony Stereo Cartridge'm lub drugim SID'em podpiętym pod adresem $DE00).

Jak zacząć?

Autor Cynthcart'a, Paul Slocum udostępnia cały software na swojej stronie (www.qotile.net/cynthcart.html). Są dwie możliwości. Najprostszym i najszybszym rozwiązaniem jest zgranie obrazu dyskietki z programem, jednak znacznie wygodniej jest korzystać z cartridge'a (w obu przypadkach jest to takie samo oprogramowanie). Cynthcart'a w drugiej postaci prawdopodobnie można jeszcze zamówić w AtariAge (www.atariage.com), lub przy pewnym wysiłku, złożyć go samemu. „Elektrycznie" w niczym nie różni się on, od zwykłego cartridge'a 8K, mapowanego pod adresem $8000.

Z czym to się je?

Główny ekran programu zawiera nazwę instrumentu oraz informacje na temat aktualnych ustawień. Nie będę opisywał klawiszologii, bo wszystko jest podane w przygotowanej dla Was zgapce. Napiszę tylko, że dwa górne rzędy klawiatury służą do odgrywania nut, a pozostałe do zmian ustawień efektów, filtra, wyboru oktawy itp. Część parametrów można dodatkowo kontrolować za pomocą wiosełek podłączonych w drugim porcie (pierwszy potencjometr – filtr, drugi – pulse/LFO/bender). Istnieje

możliwość bezpośredniej edycji rejestrów SID'a (można dzięki temu np. ustawić różne brzmienia dla każdego z kanałów). Niestety program zapamiętuje tylko jeden zmodyfikowany instrument (custom patch), a do tego nie ma opcji zapisu tych ustawień na dysk. Ponieważ nakładka muzyczna zasłania część klawiszy, edytor działa w dwóch trybach: normalnym (gra z klawiatury) lub piano (nakładka).

Jeszcze więcej możliwości

Co prawda do obsługi Cynthcart'a wiosełka nie są niezbędne, ale modyfikowanie dźwięku za pomocą pokręteł jest znacznie przyjemniejsze i daje ciekawe efekty. No paddle – no fun.

W związku z powyższym, dla wyznawców DIY – stosowny schemat (patrz zgapka). Można też pokusić się o interfejs midi. Ustrojstwo takie, tłumaczy sygnały midi, a następnie symuluje pracę klawiatury i padli, pozwalając na zdalną kontrolę komodora np. przy pomocy Cubase, odpalonym na PC-cie.

Więcej informacji na ten temat znajdziecie pod adresem: www.nebulah.nl/cynthcart_midi.html **Uka**

PARAMETRY DŹWIĘKU
OBWIEDNIA
NARASTANIE (ATTACK)
WYBRZMIEWANIE (RELEASE)
+ SHIFT
A S D
REGULACJA GŁOŚNOŚCI (VOL)
: ; =
WYBÓR OKTAWY (OCTAVE)
F1 F3 F5 F7

EFEKTY
VIBRATO (LFO)
TEMPO ZMIAN (RATE)
GŁĘBIA (DEPTH)
PORTAMENTO (PORT)
(FIFTHS)
BENDER

INSTRUMENT

Z	X	C	V	B
N	M	,	.	/

+ SHIFT	Z	OFF
+ SHIFT	X	–
+ SHIFT	C	
+ SHIFT	V	+
+ SHIFT	B	–
+ SHIFT	N	
+ SHIFT	M	
+ SHIFT	<	+
+ SHIFT	F1	+
+ SHIFT	F3	
+ SHIFT	F5	–
+ SHIFT	F7	OFF
	↑ CRSR ↓	OFF
	←CRSR→	ON
	SPACJA	

FILTR

CZĘSTOTLIWOŚĆ GRANICZNA (CUTOFF)	+ C=	A	–
	+ C=	S	
	+ C=	D	
	+ C=	F	
	+ C=	G	
	+ C=	H	
	+ C=	J	
	+ C=	K	+
TRYB PRACY (FILTR)	+ C=	Z	OFF
	+ C=	X	ON
	+ C=	C	DISABLE

WIOSEŁKA

PADDLE 1 FILTR (PAD1)	+ SHIFT	↑ CRSR ↓	OFF
	+ SHIFT	←CRSR→	ON
PADDLE 2 TRYB PRACY (PAD2)	+ C=	V	OFF
	+ C=	B	PULSE
	+ C=	N	FLO
	+ C=	M	BENDER

VIDEO

TRYB PRACY		+ SHIFT	J	ON
		+ SHIFT	K	WŁĄCZ PODCZAS GRY
		+ SHIFT	L	OFF
USTAWIENIA ANIMACJI	STYL (VIDEO)	+ SHIFT	F	STYL 1
		+ SHIFT	G	STYL 2
		+ SHIFT	H	STYL 3
	PEŁEN EKRAN	+ SHIFT	B	OFF
		+ SHIFT	N	ON

POZOSTAŁE

EKRAN POMOCY		RETURN	
EDYTOR REJESTRÓW SID	+ RUN STOP	F1	NORMAL
	+ RUN STOP	F7	PIANO
ZAPIS INSTRUMENTU UŻYTKOWNIKA	+ RUN STOP	F3	
STROJENIE ± 40 (PITCH)	+ RUN STOP	A	(− 40)
	+ RUN STOP	S	
	+ RUN STOP	D	
	+ RUN STOP	F	
	+ RUN STOP	G	0
	+ RUN STOP	H	
	+ RUN STOP	J	
	+ RUN STOP	K	
	+ RUN STOP	L	(+ 40)

Klawisze czarne	Klawisze białe
2	Q
3	W
	E
5	R
6	T
7	Y
	U
9	I
0	O
	P
–	@
£	*

POTX
+5V
POTY
P1
P2
P1 500K
P2 500K
DB9F
1 2 3 4 5 6 7 8 9

CYNTHCART

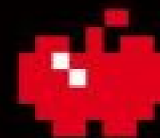
V 1.2.4

Zapraszamy na pierwszą odsłonę działu, zajmującego się grami, które powstały w ciągu ostatnich miesięcy. Produkcja naszego „Komcia" zakończyła się w 1993 roku, a po dzień dzisiejszy produkowane są na niego gry i to nie byle jakie. Ten fakt bardzo cieszy. Sprawdźcie sami.



Uwol

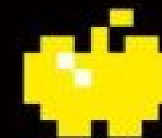
Doskonała gra zręcznościowa, przeniesiona z ZX Spectrum na Commodore 64. Skacząc po platformach i uważając na przeszkody, musisz pozbierać wszystkie monety, czasami umieszczone w trudno dostępnych miejscach. Do przejścia masz kilkadziesiąt poziomów, które zebrane w całość tworzą piramidę. Do gry zachęca wspaniała grafika i fajna muzyka.

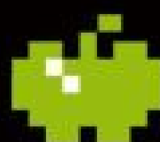


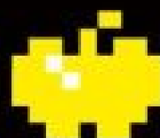


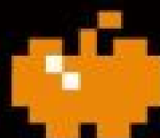
Stormbird

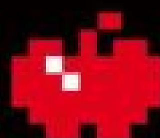
Przed tobą bardzo trudne i poważne zadanie. Jako pilot myśliwca musisz przedrzeć się przez powietrzny atak wroga (inne myśliwce, bombowce Itp.) jak i zmierzyć się z altyrelią przeciwlotniczą, po to by dostać się do bazy przeciwnika i odzyskać rakietę V-2. Monochromatyczne wykonanie gry nie odstrasza, a nawet dodaje uroku. Efekty dźwiękowe popiskują całkiem nieźle. Warto zagrać.



słaba 

średnia 

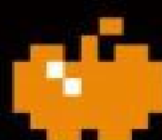
dobra 

bardzo dobra 



Morph

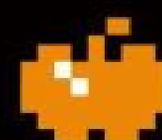
Ostatnim, świeżym owocem do schrupania w tym numerze jest gra Morph. Pomysł zaczerpnięto z amigowskiej wersji programu, wydanej w 1993 roku. W grze poruszamy się sympatyczną i uśmiechnięta piłeczką, której zadaniem jest kolorystyczne dopasowanie i ułożenie kulek. Gra gwarantuje dobrą zabawę. Nic dodać, nic ująć.





God Slayer

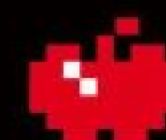
Nadszedł czas aby rozprawić się ze złymi bogami, którzy pragną chaosu. Wyruszasz więc w drogę, by położyć temu kres. Musisz być ostrożny, ponieważ diabły, czaszki i inne potwory atakują z każdej strony. Szybka akcja i całkiem dobra grafika wpływają korzystnie na atrakcyjność gry. Przekonaj się.





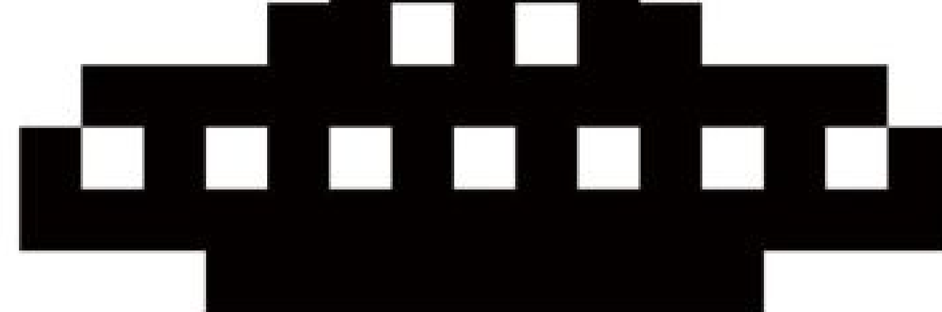
Verde

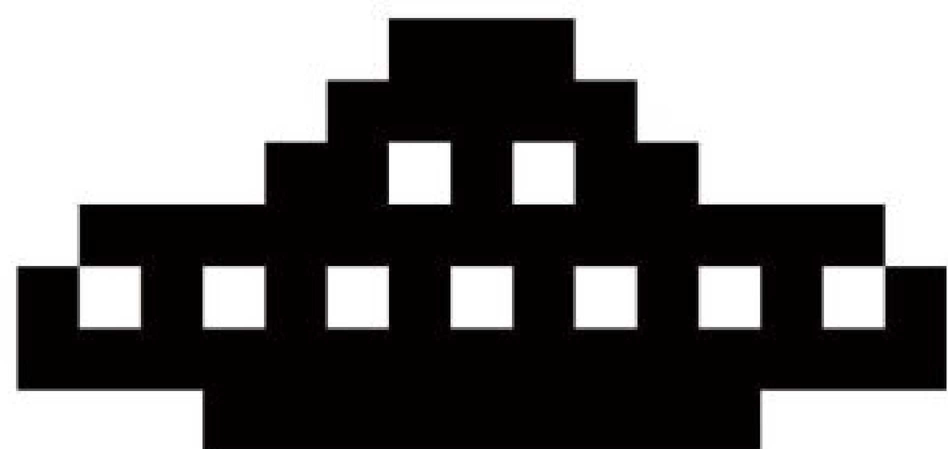
Verde, to miłe stworzonko, które musi uratować swoich przyjaciół z rąk złych i wrednych istot Gra składa się z trzech poziomów. Na początku jest całkiem łatwo, ale z czasem orzech staje się coraz twardszy do zgryzienia. Bardzo dobra grafika w stylu kreskówek, oraz miłe efekty dźwiękowe sprawiają, że od gry po prostu nie można się oderwać.

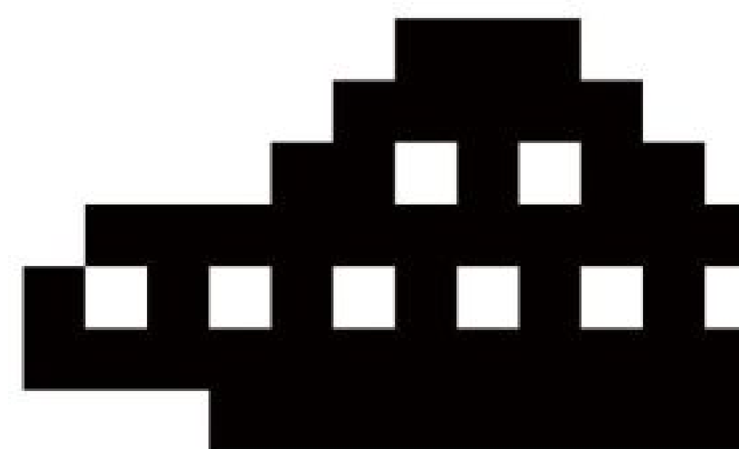


Komek

Rubryka powstała w celu prezentacji bardzo starych gier – z samego początku lat 80–tych. Mają one ten specyficzny klimat, kiedy dopiero poznawano możliwości samego komputera. Mnóstwo wspaniałych tytułów nosi w sobie historia Commodore 64. Nie wierzysz? Przeczytaj!













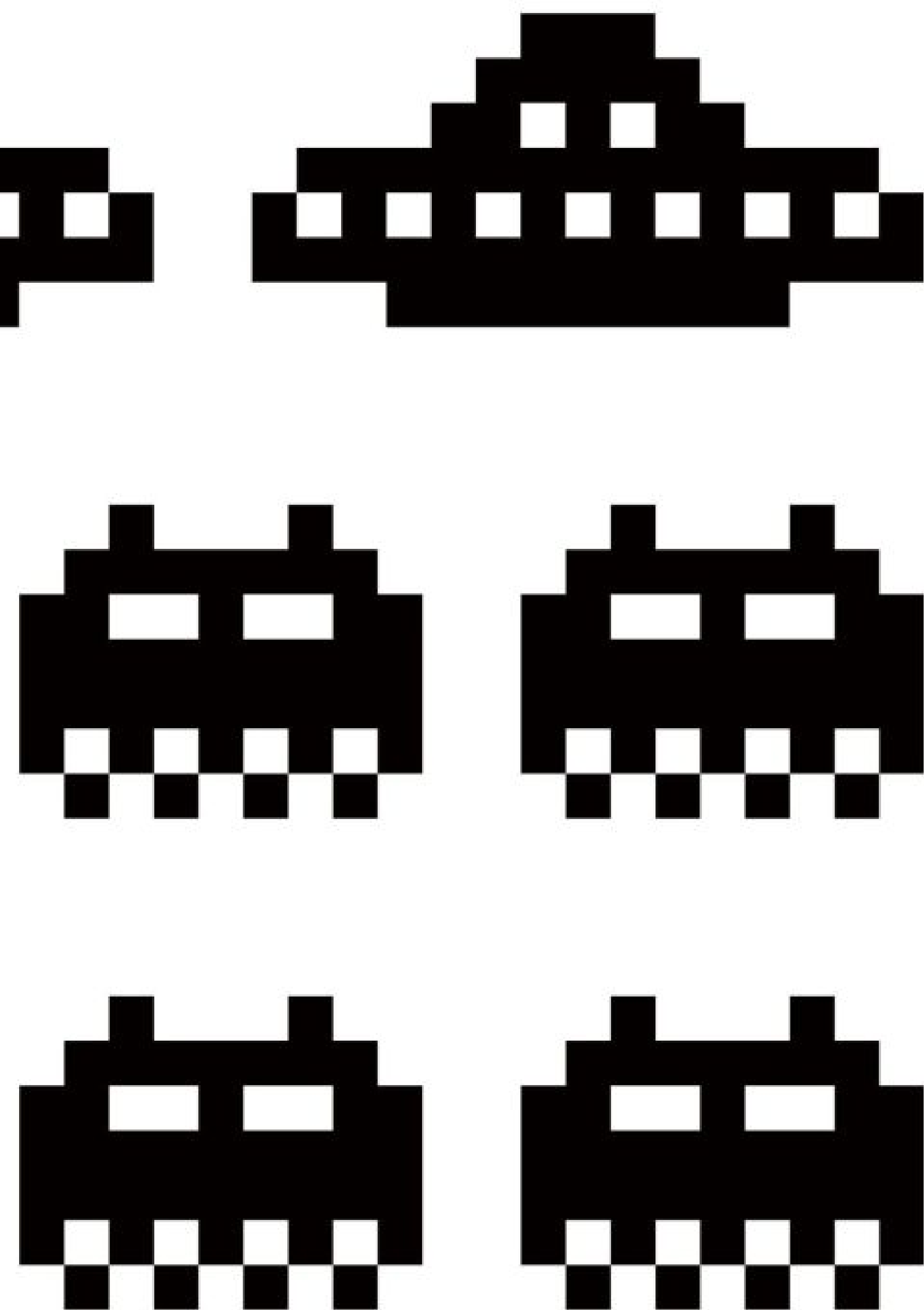












Avenger

apokaliptyczny Mars

Jeśli napisałbym Space Invaders, to śmiało mogę rzec, że nie byłoby większej różnicy, ponieważ Avenger to kopia wyżej wymienionej. Lepiej zabrzmi jak powiem, że w ten sposób została nazwana wersja gry zrobionej na Commodore 64. Pilotując statkiem kosmicznym, musisz ochronić wszechświat przed atakiem obcych (skąd ja to znam?). Twój statek znajduje się w dolnej części ekranu, i masz możliwość poruszania się tylko w lewą i prawą stronę. W twoim kierunku podąża fala obcych. Na początku ruszają się powoli, jednak w miarę upływu czasu zwiększają swoją prędkość, co powoduje, że w niektórych momentach dochodzi do ekstremalnych warunków. Do obrony służy Ci działo laserowe. Wrogowie również strzelają pociskami, ale przez jakiś czas chronią Cię specjale osłony, które niestety ulegną uszkodzeniu. Warto polować na UFO, przelatujące kilkakrotnie w każdym etapie gry, ponieważ za zniszczenie go otrzymasz większą ilość punktów. I to by było na tyle, większej filozofii tutaj nie znajdziecie. Zapraszam wszystkich do odkurzania takich skarbów, jakim jest między innymi Avenger.

Komek

Stare gry

Stare gry, to kopalnia niezłych pomysłów, które są odgrzewane przez różne firmy i wydawane w nowej formie. Dzięki licznym serwisom internetowym, udostępniającym te gry, możemy poczuć klimat starych, dobrych czasów.

W latach kiedy jeszcze chodziliśmy do szkoły, aby stworzyć grę liczył się dobry pomysł, a dzięki swoim umiejętnościom, można było własnymi siłami stworzyć coś ciekawego, a nie jak teraz, gdzie wydanie jednej gry to wydatek kilku milionów.

Takie stare gry, które można ściągnąć ze stron nazywa się abandonware. Określenie to tyczy się starych programów, które nie są już dostępne w sprzedaży, a ich producent lub programista przestał istnieć, lub zaprzestał jakiegoś jego technicznego wsparcia. Tak do końca nie jest to legalne, bo do niektórych starych programów prawa autorskie jeszcze nie wygasły, a większość firm sprzedaje licencje do powstawania ich nowych wersji. Jednak nikt specjalnie abandonware nie potępia i nie ma zamiaru z tym walczyć. Dzięki tworzeniu się dużych archiwów abandonware, wiele programów i gier zostało uratowanych od zapomnienia, a nawet od skreślenia ich z listy produkcji. Niestety, niektóre przepadły bezpowrotnie. Termin abandonware bardziej kojarzy z grami komputerowymi niż programami, a to za sprawą ciągle powstających stron, które udostępniają nam stare gry z przełomu lat 80-tych i 90-tych z XX wieku. Do ich uruchomienia wykorzystuje się różne emulatory. Emulator to program komputerowy, który umożliwia uruchomienie programu na komputerze lub systemie operacyjnym innym niż ten, który został napisany. Programy tego typu muszą być tak napisane, aby jak najdokładniej potrafiły udawać drugą maszynę z lepszym lub gorszym systemem. Nie zawsze ich twórcom udaje się stworzyć emulator tak, by był doskonały i posiadał praktycznie 100% zgodność z oryginalną maszyną, więc cały czas udoskonalają emulatory. Oto dostępne emulatory dla Commodore 64: CCS64, Emu64, Frodo, Hoxs64, JaC64 (Java), VICE i kilka innych mniej znanych.

Świat Commodore 64 posiada dużo różnych stron związanych z grami:

Lemon 64 http://www.lemon64.com/
Największa strona poświęcona grom z C64, gdzie oprócz samym gier, mamy największą bibliotekę zdjęć, ich recenzji oraz wszystko co z nimi jest związane.

GameBase64 http://www.gamebase64.com/
Największe archiwum poświęcone grom. Skatalogowano w nim 21 tysięcy gier z C64.

C64.com http://www.c64.com/
Miejsce, gdzie oprócz samych gier znajdziemy wywiady z ich twórcami, a oprócz tego mnóstwo produkcji z demo sceny.

C64Db http://noname.c64.org/csdb/
Duża baza danych z produkcji z C64 i innych platform związanych z tym komputerem.

C64 Game Endings http://www.c64endings.co.uk/
Następna strona poświęcona grom z C64.

Longplayer http://www.skriptorium-vd.de/longplayer/
Niemiecka strona oferująca opisy, mapy oraz nieśmiertelności do gier.

Arno's Boulder Dash Fansite http://www.boulder-dash.nl/
Tu znajdziecie wszystkie informacje, dotyczące gry Boulder Dash na C64.

Na C64 powstało mnóstwo stron związanych z grami, ale niestety większośc z nich ma krótką żywotność i szybko znika z internetu. Tak było w przypadku kilku znanych polskich stron związanych z grami z C64. Jedyna polska strona, istniejąca w miarę długo i robiąca recenzje gier to: **stare.e-gry.net** http://stare.e-gry.net/commodore.php. Reszta stron od czasu do czasu prezentuje jakieś pojedyncze opisy ze świata gier z komody.

Ramos

Z wielką przyjemnością informuję, że z nadesłanych przez Was głosów, ułożyłem dziesiątkę najlepszych (Waszym zdaniem) gier. Liczby w pierwszym rzędzie, oznaczają pozycję w danym notowaniu. Drugi rząd, to pozycja , na której znajdowała się gra w poprzednim zestawieniu. W tym przypadku wszystkie gry oznaczyłem literą N (nowość), ponieważ mamy do czynienia z pierwszym wydaniem listy. Trzeci rząd symbolizuje ile notowań liczy dana gra.

Powróćmy jednak do dzisiejszego zestawienia. Na pierwszym miejscu uplasował się MICROPROSE SOCCER, zaraz za nim FLIMBO'S QUEST i USAGI YOJIMBO. Fakt ten chyba nikogo nie dziwi, ponieważ to wspaniała klasyka. Mam nadzieję, że nie zabraknie Wam chęci na to, by oddać głosy na kolejne notowania. W końcu to Wy jesteście twórcami. **Komek**

ZASADY GŁOSOWANIA

Wypisz dziesięć swoich ulubionych gier, zaczynając od najlepszej (kolejność ma znaczenie) i wyślij na adres: komek2@o2.pl Czekam na Wasze głosy.

1. N/1 MICROPPROSE SOCIER
2. N/1 FLIMBO'S QUEST
3. N/1 USAGI YOJIMBO
4. N/1 WŁADCY CIEMNOŚCI
5. N/1 KLĄTWA
6. N/1 KUPIEC
7. N/1 STUNT CAR RACER
8. N/1 CREATURES II
9. N/1 MANIAC MANSION
10. N/1 GIANA SISTERS

redaktor naczelny Komek

teksty Faraon (Ramzes XIII)
Komek
Ramos
SM
Uka

korekta Anka z placu

grafika Ania
Dagmara

kontakt komek2@o2.pl